

# GENTILLY 2024

par Jérôme Auclair

Où allait donc avoir lieu cette 45<sup>ème</sup> RIFACE, parisienne (ou presque) pour la quatrième année consécutive. Après Charenton 2021 (au Sud-Est de Paris), Issy-les-Moulineaux 2022 (au Sud-Ouest de Paris) et Gennevilliers 2023 (au Nord-Est de Paris), je m'attendais à trouver un hôtel au Nord-Ouest de Paris, pour finir ce carré, mais finalement, j'ai opté pour le Sud, avec l'hôtel Ibis de la porte d'Italie que j'avais déjà failli choisir en 2022. *Pour la prochaine RIFACE, qui devrait à nouveau être en région parisienne, Axel Gilbert a cru décelé une progression alphabétique, avec la suite : CHArenton, GENNEvilliers, GENTilly, mais il a oublié l'étape ISSY-Les-Moulineaux.*

Côté participation, elle reste stable avec dix-huit participants, après les dix-neuf de Gennevilliers, les vingt d'Issy-Les-Moulineaux et les dix-huit de Charenton. Mais, cette stabilité apparente cache une petite hausse, puisque l'an passé nous avons été « sauvés » par les quatre étrangers venus pour le Championnat de France de Solutions, qui ne sont pas ou n'ont pas pu revenir cette année. De ce fait, la participation française est en hausse puisqu'elle est passée de quinze à dix-huit. Je mets « française », car j'y inclus Antti Parkinen, que je remercie car il a assuré à lui tout seul le « I = Internationale » de la RIFACE (Rencontre Internationale en France des Amateurs de la Composition Echiquienne), sans lui, il aurait fallu se contenter de la double nationalité d'Abdelaziz Onkoud.

Nous avons eu le plaisir d'avoir nos deux jeunes et forts joueurs, Sven Charmeteau et Benjamin Defromont (absent l'an passé), et d'accueillir le moins jeune Jean Lucas qui a participé à l'ISC de janvier au Vesinet et a pu obtenir lors de cette RIFACE son deuxième demi-classement de solutionniste.

Ont donc participé à cette RIFACE : Jérôme Auclair, Alain Brobecker, Michel Caillaud, Sven Charmeteau, Benjamin Defromont, Gérard Doukhan, Jacques Dupin, Axel Gilbert, Maryan Kerhuel, Thierry Le Gleuher, Jean Lucas, Sébastien Luce, Hughes Mauffrey, Abdelaziz Onkoud, Antti Parkkinen (Finlande), Éric Pichouron, Laurent Riguet et Pascal Wassong soit dix-huit problémistes de deux pays différents.

Le bar avait une décoration de circonstance avec une grande fresque présentant les pièces d'un jeu d'échecs. La qualité des repas a été un peu inégale. Nous avons une salle très agréable et bien équipée.

Le Championnat de France de Solutions de Samedi s'est encore déroulé simultanément en France (douze participants dont onze déjà classés) et en Roumanie (six participants dont cinq classés), ce qui a l'avantage de garantir le minimum de dix solutionnistes ayant un classement qui permet aux non classés d'obtenir un demi classement. Michel Caillaud a mis fin à la série de trois victoires d'Abdelaziz Onkoud en récupérant son titre. Il a fait le doublé, puisqu'il a également remporté le Championnat de solutions rétro.

Les participants à l'apéritif, de gauche à droite :  
Éric Pichouron,  
Thierry le Gleuher,  
Axel Gilbert,  
Sandrine Riguet,  
Jérôme Auclair,  
Michel Caillaud,  
Alain Brobecker,  
Laurent Riguet,  
Maryan Kerhuel (debout),  
Jacques Dupin.



## Section problèmes aidés orthodoxes

Le thème était le suivant : composer un mat aidé de deux à trois coups dans lequel :

- dans une solution les Noirs autobloquent une case A et les Blancs jouent pour contrôler une case B
  - dans une autre solution les Noirs autobloquent la case B et les Blancs jouent pour contrôler la case A
- Jumeaux et duplex autorisés, pas d'éléments féeriques.

**Juges :** Maryan Kerhuel et Michel Caillaud

Le I est le problème exemple. Les cases thématiques sont ici e6 et f5.

1. ♖é6 ♙é4 2. ♚é5 ♜d5# (2... ♜é4?)

1. ♖f5 ♙d5 2. é5 ♜é4# (2... ♜d5?)

Nous avons reçu dix-neuf problèmes venant tous de participants extérieurs à la RIFACE. Chacun de nous a noté indépendamment les problèmes, et le classement a été établi avec la moyenne des notes. Cette année, les différences d'appréciation ont été minimes. Le jugement, comme la compétition, est rapide et l'étude des constructions comme la recherche d'anticipations sont limitées. Dans un tournoi thématique, la quantité, si elle ne fait pas tout, a son importance. Les Prix et Mentions d'Honneur sont attribués à des problèmes avec des doubléments ou des présentations cycliques du thème. Les Recommandés vont à des présentations au thème simple allié à d'autres idées.

### Premier Prix : Ralf Danck (n°7)

1. ♖×g5 ♜×a6 2. ♖é5 ♖d1# (1... ♖×é3? 2. ♖é5 ♜é6+ 3. ♖×é6!)

1. ♞×é1 ♙×f4 2. ♞d3 ♜é6# (1... ♜×a6? 2. ♞d3 ♙f6+ 3. ♞é5!)

1. ♞×ç7 ♖×é3 2. ♖ç5 ♙f6# (1... ♙×f4? 2. ♖ç5 ♖d1+ 3. ♙d3!)

Les cases thématiques sont ç5, d3 et é5. Chacune des pièces (♜ç7, ♙g5, ♖é1) est associée à une des cases : capturée (sacrifice passif) au premier coup dans la phase d'auto-blocage, contrôle au premier coup blanc, contrôle au deuxième coup blanc (mat).

Une fois le choix de la case autobloquée fait (premier coup noir), l'ordre de contrôle des deux cases restantes pourrait a priori être quelconque, mais un effet anti-dual détermine cet ordre ! Un cycle de fonctions incluant un Zilahi cyclique et un antidual cyclique !

Une conception puissante, nettement au-dessus du lot.

D'autres associations du thème avec un Zilahi cyclique nous ont été signalées (A1, A2). Il ne suffit pas que des problèmes présentent la même association de thèmes (Lačný, Dombrovskis, Albino, Grimshaw, etc.) pour qu'on puisse parler d'anticipation. L'implémentation (mécanisme, matrice, ...) est déterminante et le n°7 se distingue nettement des autres réalisations.

### Deuxième-Troisième Prix ex-æquo : Georgy Oblyashevsky (n°18)

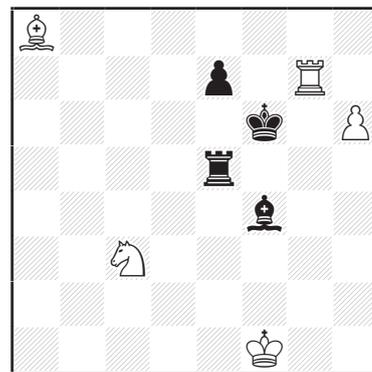
Les cases thématiques sont é3, g3, g5, é5. Le thème est doublé et les cases thématiques forment une étoile autour du Roi noir. Le coup matant contrôle deux cases thématiques, un fait unique dans ce concours. Habilement et élégamment fait.

a) 1. ♚g5 ♙g4 2. ♞é3 ♜é2#

b) 1. ♚g3 ♙d7 2. ♞é5 ♙ç1#

### I - M. Kerhuel

Gentilly 2024

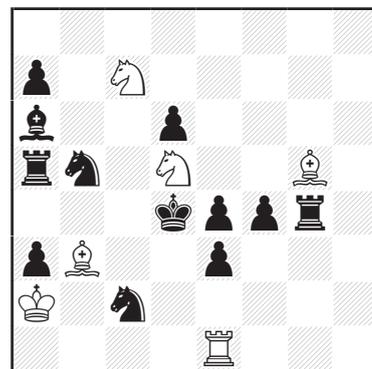


h#2 2.1.1.1. (5+4) C+

### R. Danck

Gentilly 2024

1° Prix

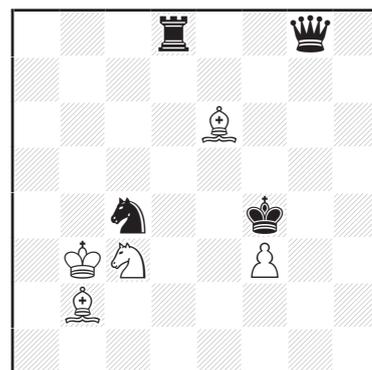


h#2 3.1.1.1. (6+12) C+

### G. Oblyashevsky

Gentilly 2024

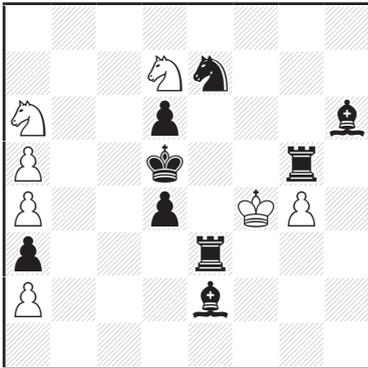
2°-3° Prix ex-æquo



h#2 (5+4) C+

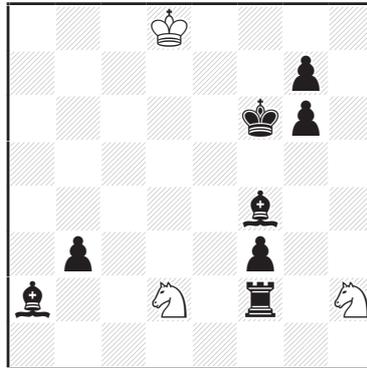
b) ♞f3

**M. Dragoun**  
Gentilly 2024  
2°-3° Prix ex-æquo



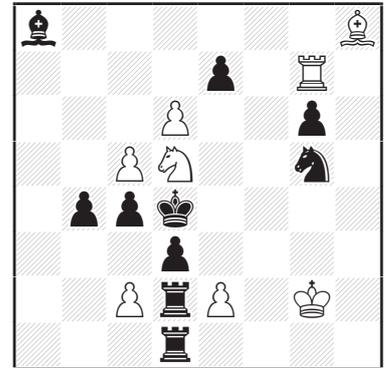
h#2 3.1.1.1. (7+9) C+

**P. Tritten**  
*À la mémoire de Guy Sobrecases*  
Gentilly 2024  
1° Mention d'Honneur



h#3 0.2.1.1.1.1. (3+8) C+

**O. Semenko**  
Gentilly 2024  
2° Mention d'Honneur



h#2 (8+10) C+

b) ♖c5→b3

c) ♖c2→a3

### Deuxième-Troisième Prix ex-æquo : Michal Dragoun (n°4)

Les cases thématiques sont c4, c6 et e6. Ces cases peuvent être bloquées par trois pièces, respectivement ♙é2, ♘é7, ♖é3. On pourrait avoir deux auto-blocages et un contrôle par le coup matant, si ce n'était l'absence de coup d'attente blanc. Ce manque de coup d'attente entraîne qu'une pièce A se sacrifie sur un Pion blanc qui contrôle la case que pourrait bloquer la pièce B, ce qui laisse l'auto-blocage par la pièce C. La stratégie de sacrifice sur des Pions est classique, mais le cycle en résultant ici est savamment fait.

1. ♙b5 a×b5 2. ♖é6 ♘b6#

1. ♖b3 a×b3 2. ♘c6 ♘c7#

1. ♘f5 g×f5 2. ♙c4 ♘b4#

### Première Mention d'Honneur : Pierre Tritten (n°1)

Les cases thématiques sont e5, f5, g5 et f7. Le thème est doublé avec des captures de Pions noirs pour ouvrir des lignes et des mats modèles.

1... ♘h×f3 2. ♙é5 ♘g5 3. ♖f5 ♘d4#

1... ♘×b3 2. ♙g5 ♘d4 3. ♙f7 ♘g4#

### Deuxième Mention d'Honneur : Olexandr Semenko (n°16)

Les cases thématiques sont c5, d5 et e4. Un cycle avec coup auto-bloquant par un même Pion noir en deux coups et coup matant par la même pièce. Le cycle est complété par une capture par Pion blanc.

Le discriminant qui déplace une pièce jouant un coup thématique est une faiblesse.

a) 1. e×d6 c×d3 2. d×c5 ♖d7#

b) 1. e5 b×c4 2. e4 ♖c7#

c) 1. e6 a×b4 2. e×d5 ♖e7#

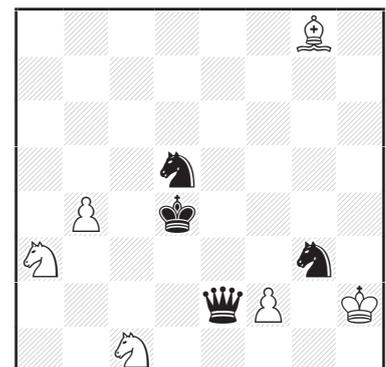
### Troisième Mention d'Honneur : Emil Klemanič (n°13)

Les cases thématiques sont e4, e5, c3 et e3. Le thème est doublé dans une forme économique (Gravure = problème en dix pièces au maximum). À noter le thème « des brochettes » : dans chaque solution, les coups sont joués par les mêmes pièces.

1. ♖é5 f3 2. ♘c3 ♘c2#

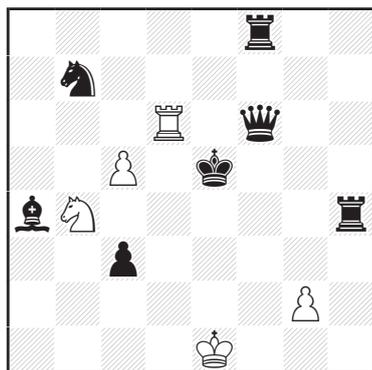
1. ♖é4 f4 2. ♘é3 ♘b5#

**E. Klemanič**  
Gentilly 2024  
3° Mention d'Honneur



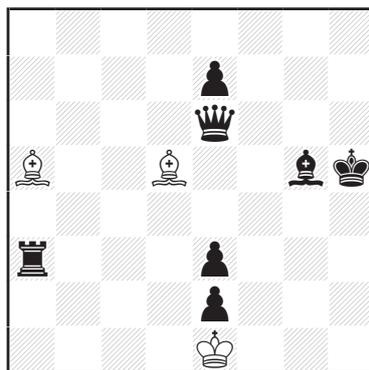
h#2 2.1.1.1. (6+4) C+

**J. Lois**  
Gentilly 2024  
4° Mention d'Honneur



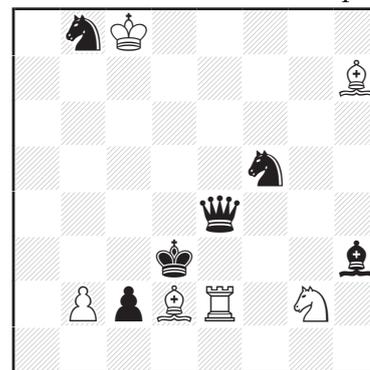
h#2 (5+7) C+  
b) ♖c5→d5 c) ♖c5→f5

**L'. Kekely**  
Gentilly 2024  
5° Mention d'Honneur



h#3 2.1.1.1.1. (3+7) C+

**F. Abdurahmanović**  
Gentilly 2024  
1°-2° Recommandé ex-æquo



h#2 2.1.1.1. (6+6) C+

### Quatrième Mention d'Honneur : Jorge Lois (n°6)

Les cases thématiques sont e4, f4 et f5. Plusieurs entrées présentaient un Pion blanc jouant deux coups avec contrôle de deux cases. Ici, on a trois coups avec contrôle de trois cases. Un cycle avec contrôle par le Pion au premier coup blanc, auto-blocage au deuxième coup noir et contrôle par le coup matant. Le jumelage n'est pas enthousiasmant mais acceptable. Le problème a été déclassé, suite au signalement de l'anticipation A3. Les mats modèles sont un point appréciable, mais le reste du contenu est inférieur à celui du A3.

- a) 1. ♖f3 gxf3 2. ♜f5 ♘d3#  
b) 1. ♜d4 g4 2. ♖f4 ♜e6#  
c) 1. ♘c5 g3 2. ♘e4 ♜d5#

### Cinquième Mention d'Honneur : L'ubos Kekely (n°2)

Les cases thématiques sont g4, h4, g6 et h6. Le thème est doublé avec des mats en écho symétriques. Les mats sont similaires à ceux du A4, et les jeux noirs sont différents.

1. ♖h6 ♙c7 2. ♜a6 ♙g3 3. ♜g6 ♙f3#  
1. ♜a4 ♙c3 2. ♜h4 ♙g7 3. ♖g4 ♙f7#

### Premier-Deuxième Recommandé ex-æquo :

**Fadil Abdurahmanović (n°12)**

Les cases thématiques sont c4 et d4. Prévention d'échec par le Cavalier b8, demi-clouage noir et mats par clouage.

1. ♘c6 ♙c3 2. ♖c4 ♜e3# 1. ♘d7 b3 2. ♘d4 ♘f4#

### Premier-Deuxième Recommandé ex-æquo : Joost Michielsen (n°11)

Les cases thématiques sont c6 et e5. Thème Zilahi, promotions en Fou.

1. f×g1=♙ ♙×e2 2. ♙d4 ♙×a6 3. ♙e5 ♙b7#  
1. e×f1=♙ ♜×g3 2. ♙b5 ♜×f3 3. ♙c6 ♜f5#

### Troisième-Cinquième Recommandé ex-æquo :

**Valery Semenenko (n°17)**

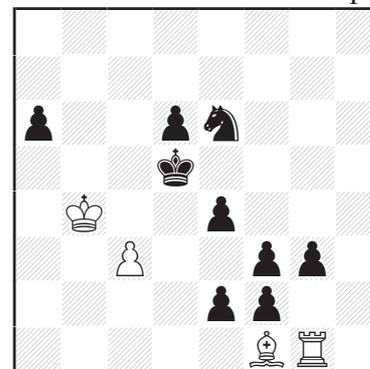
Les cases thématiques sont g4 et g5. Auto-blocages par un même Pion et sacrifices passifs des Cavaliers. Élégant et économique.

1. f5 ♘e6 2. f×g4 ♖h8# 1. f6 ♘e5 2. f×g5 ♖h1#

**J. Michielsen**

Gentilly 2024

1°-2° Recommandé ex-æquo

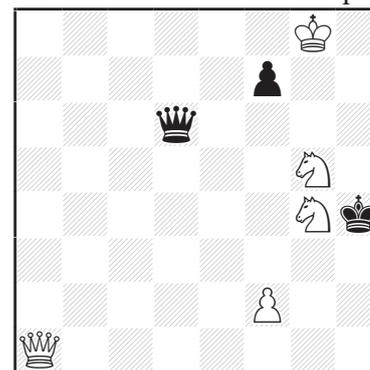


h#3 2.1.1.1.1. (4+9) C+

**V. Semenenko**

Gentilly 2024

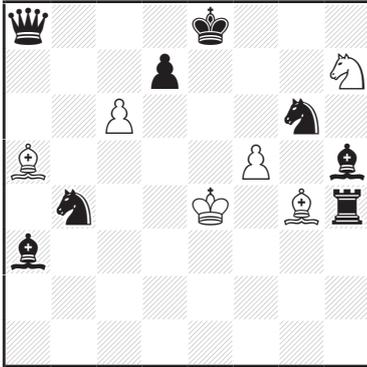
3°-5° Recommandé ex-æquo



h#2 2.1.1.1. (5+3) C+

V. Nefyodov  
Gentilly 2024

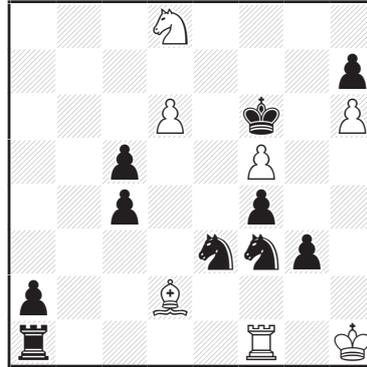
3°-5° Recommandé ex-æquo



h#2 2.1.1.1. (6+8) C+

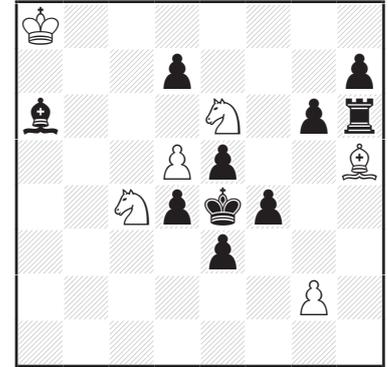
M. Witztum  
Gentilly 2024

3°-5° Recommandé ex-æquo



h#3 0.2.1.1.1.1. (7+10) C+

A1 - F. Pachl  
Jubilé S. Parzuch-70  
Rozmaitosci szachowe 2007  
3° Recommandé



h#2 3.1.1.1. (6+10) C+

### Troisième-Cinquième Recommandé ex-æquo : Vladislav Nefyodov (n°9)

Les cases thématiques sont e7 et f7. Mats sur la même case. Déclouage indirect de la pièce manquante.

1. ♞f4 f6 2. ♕f7 ♕×d7#  
1. ♞d5 f×g6 2. ♕e7 ♝×d7#

### Troisième-Cinquième Recommandé ex-æquo :

Menachem Witztum (n°14)

Les cases thématiques sont f5 et g5. Échange de fonctions des Cavaliers noirs (auto-blocage avec ouverture vers f4 et déclouage indirect).

- 1... ♖é1 2. ♞×f5 ♕×f4 3. ♞g1 ♖é6#  
1... ♕é1 2. ♞g5 ♖×f4 3. ♞f1 ♕ç3#

## ANNEXES

**A1 (Pachl)** : les cases thématiques sont d3, d5 et f5. Zilahi cyclique. Une implémentation totalement différente de celle du Premier Prix : chaque pièce blanche est associée aux trois cases thématiques. Le résultat est convaincant, mais distinct de celui du n°7 (en particulier, pas d'antidual cyclique).

1. ♖×h5 ♜b6 2. ♖f5 ♜ç5#  
1. d×é6 ♕é2 2. é×d5 ♜d6#  
1. ♕×ç4 ♜g7 2. ♕d3 ♕f3#

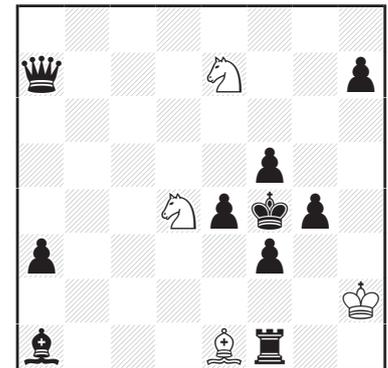
**A2 (Turevsky)** : les cases thématiques sont é3, é5 et g5 ; similaire (= partiellement anticipé) au A1 de Pachl. Position sans Pion blanc.

1. ♕×d4 ♕h4 2. ♕é5 ♜d5#  
1. ♖×é1 ♜éç6 2. ♖é3 ♜é6#  
1. ♖×é7 ♜ç2 2. ♖g5 ♕g3#

**A3 (Salai Jr - Klemanič)** : les cases thématiques sont d4, é4 et é5 ; les trois coups du Pion blanc sont possibles au diagramme, ce qui permet un antidual cyclique. Les mats sont délivrés par une seule pièce et les jeux noirs sont homogènes.

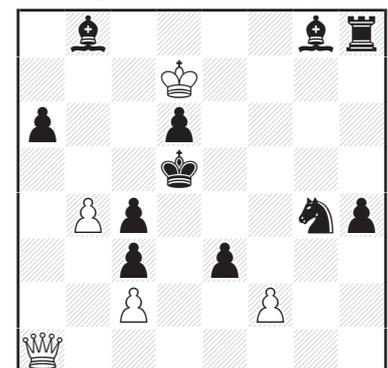
1. ♖h5 f3 2. ♖é5 ♖d1# (1...f×é3? 2. ♖é5 ♖h1+ 3. ♖é4!)  
1. ♕a7 f4 2. ♕d4 ♖h1# (1...f3? 2. ♕d4 ♖a5+ 3. ♕ç5!)  
1. ♕h7 f×é3 2. ♕é4 ♖a5# (1...f4? 2. ♕é4 ♖d1+ 3. ♕d3!)

A2 - D. Turevsky  
e4 e5 2011



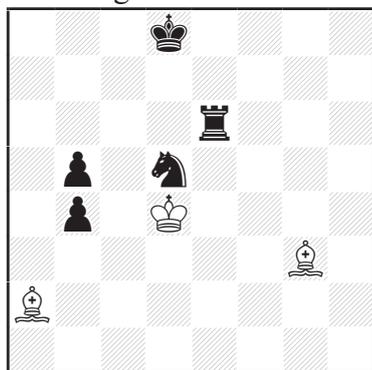
h#2 3.1.1.1. (4+10) C+

A3 - L. Salai Jr  
& E. Klemanič  
Phénix 2014  
2° Recommandé



h#2 3.1.1.1. (5+11) C+

**A4 - P. Tritten**  
diagrammes 2008



**A4 (Tritten)** : les cases thématiques sont ici ç7, ç8, é7 et é8.

1. ♖ç6 ♙ç4 2. ♖ç8 ♙×b5 3. ♞ç7 ♙h4#  
1. ♖é8 ♙é1 2. ♞é7 ♙é6 3. b3 ♙a5#

(■ Michel Caillaud et Maryan Kerhuel)

h#3 2.1.1.1.1.1. (3+5) C+



## Section problèmes féeriques

Le thème demandait de composer un problème (direct, aidé, inverse, réflexe, direct de série, aidé de série, inverse de série, réflexe de série, aidé-inverse ou aidé-réciproque) se terminant par un mat ou un pat, et utilisant la condition **Danger Circé**. Aucune autre condition féerique ou pièce féerique n'est autorisée. (**Juge** : Jérôme Auclair)

**Danger Circé** : Une pièce menacée (Roi inclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide ou occupée par une pièce pouvant être capturée.

Les solutions du problème-exemple ci-contre sont les suivantes :

1. é6 ♙ç8+ 2. ♔é8 ♖a8 3. é7 ♙é6#  
1. ♔b8 ♙ç4 2. ♔ç8 ♙é6+ 3. ♔é8 ♖a8#  
1. ♔a7 ♙ç8+ 2. ♔b8 ♖a8+ 3. ♔é8 ♙é6#

Pour le concours féerique de cette année, j'ai choisi la nouvelle condition **Danger Circé** inventée par Christian Poisson, que je trouve très prometteuse, bien qu'elle ait le défaut de n'être pour l'instant vérifiable que par WinChloe.

Il est utile de préciser dans la définition que par « pièce menacée » il faut comprendre pièce menacée de façon orthodoxe. Il n'y a pas de menaces en cascade (c'est la règle par défaut dans WinChloe).

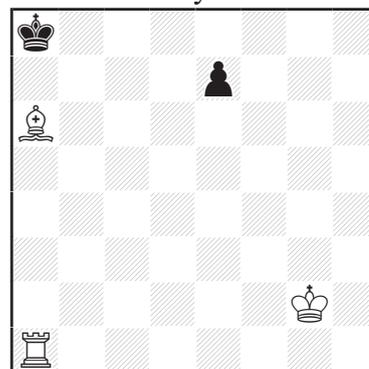
J'ai reçu dix-neuf entrées, dont onze composées sur place, de la part de (par ordre alphabétique) :

Themistoklis Argirakopoulos, Michel Caillaud (sur place), Jacques Dupin (sur place), Theodoros Giakatis, Axel Gilbert (sur place), L'ubos Kekely, Maryan Kerhuel (sur place), Ralf Krätschmer, Juraj Lörinc, Sébastien Luce (sur place), Mario Parrinello, Kostas Prentos, Jacques Rotenberg et Hans Uitenbroek, et je remercie vivement les participants de leur participation.

Les dix-neuf problèmes reçus se répartissaient en : onze mats aidés (cinq h#2, trois h#2,5, un h#3, un h#6 et un h#9), un sh#23, deux sh=7, un h=4, un hs#4, un #2, un sd#3 et un r#2. Deux problèmes ont été démolis.

J'ai finalement décerné deux Prix, trois Mentions d'Honneur et six Recommandés.

**J. Auclair**  
Gentilly 2024



h#3 3.1.1.1.1.1. (3+2) C+  
Danger Circé

### Premier Prix : Jacques Dupin et Michel Caillaud (F4)

Dans la position initiale, la case é8 est bien contrôlée par le Roi blanc d8, mais c'est en fait une fausse piste, car il n'est pas possible de faire mat au Roi noir, en deux coups et demi, par un échec direct au Roi noir et le Roi blanc pourrait donc être placé ailleurs. Pour mater, il faut utiliser le fait que le Roi noir est en échec s'il est sur la case circé d'une pièce adverse en prise. Ainsi, si on enlevait le Pion ç7, 1... b8=♘+ donnerait échec au Roi noir, puisque le Cavalier b8 en prise par le Fou noir h2 menacerait alors de renaître en g1. Soit, mais, cet échec serait facilement paré par ♙h2×b8. C'est pourtant une des deux solutions ! Alors, comment faire en sorte que ce coup b8=♘+ soit bien un coup matant ? Il faut bien sûr commencer par finir d'enfermer le Roi noir par ♚h1 et ♙g2, mais après ? Il faut réussir à interdire la prise du Cavalier par le Fou h2, ce qui de prime abord paraît impossible. Et pourtant, il suffit de reprendre le même mécanisme d'échec en faisant en sorte que si le Fou capture le Cavalier b8 il attaque un autre Cavalier sur case noire qui va menacer, lui aussi, de renaître en g1, la prise du Cavalier b8 par le Fou h2 serait alors un auto-échec et serait donc interdite. Il faut donc utiliser les deux coups blancs disponibles pour amener un deuxième Cavalier en a7, ce qui donne la première solution : 1...ç8=♘ 2. ♚h1 ♘a7 3. ♙g2 b8=♘#

Le Cavalier b8 est menacé par le Fou h2 et menace donc de prendre le Roi noir en allant en g1, et le Fou h2 ne peut pas capturer le Cavalier b8, car il menacerait alors le Cavalier a7 qui pourrait à son tour aller en g1.

L'idée est déjà très belle en soi, mais en plus elle est magnifiquement doublée, avec une deuxième solution, dans laquelle les rôles des deux Pions blancs sont échangés et qui utilise des Tours promues faisant échec, sur case blanche, au Roi noir placé en h1 : 1...b8=♖ 2. ♙h1 ♖b7 3. ♚g1 ç8=♖#

La Tour ç8 est menacée par le Fou h3 et menace donc de prendre le Roi noir en allant en h1, et le Fou h3 ne peut pas capturer la Tour ç8, car il menacerait alors la Tour b7 qui pourrait à son tour aller en h1. La position est agréable avec cet amas de pièces noires dans un coin et les trois pièces blanches dans l'autre coin. La solution est limpide et très difficile à trouver sans aide. Vraiment un superbe problème !

### Deuxième Prix : Hans Uitenbroek (F10)

La finesse de ce problème réside dans le deuxième coup blanc qui vise à placer le Roi blanc sur la bonne case, celle où le coup orthodoxe pouvant parer le mat par prise de la pièce matante donnerait échec au Roi blanc, ce qui serait un auto-échec puisque le Roi noir est sur la case circé du Roi blanc. Les autres coups complètent remarquablement ce schéma de départ avec, une attaque de la Tour noire en h1 ou en f1, ce qui permet aux Noirs le déplacement spécifique de cette Tour en a8 ou h8, puis son déplacement en é8 pour auto-bloquer la case de fuite é8. Notons que la case f2 est contrôlée par le Pion f4 en prise. Côté blanc le coup matant est chaque fois obtenu par un presque aller-retour sur la même ligne que le premier coup blanc. La présentation en jumeaux ne nuit pas au problème, au contraire, puisqu'elle utilise un discriminant très clair et évite une Tour noire inutile dans la solution. Le tout donne un problème limpide et très démonstratif de la condition, qui serait bien sûr encore plus beau sans les Pions noirs de la colonne ç, mais ils sont bien indispensables.

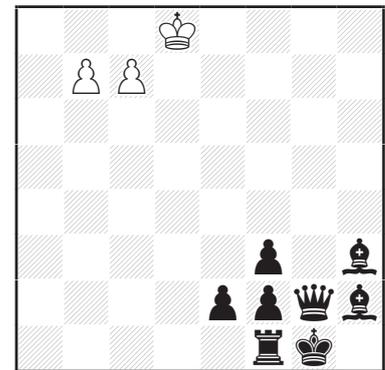
a) 1... ♖h3 2. ♚a8 ♙f5 3. ♚é8 ♖é3#

b) 1... ♙é3 2. ♚h8 ♙é4 3. ♚é8 ♙d2#

### J. Dupin & M. Caillaud À la mémoire de Guy Sobrecases

Gentilly 2024

1° Prix

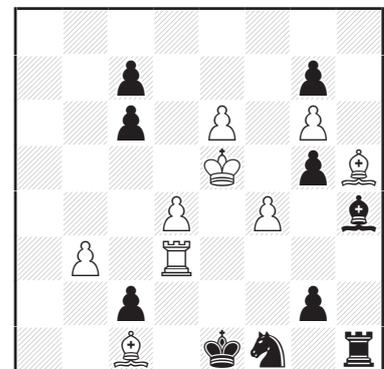


h#3 0.2.1.1.1.1. (3+8) C+  
Danger Circé

### H. Uitenbroek

Gentilly 2024

2° Prix



h#3 0.1.1.1.1.1. (9+10) C+  
b) ♚h1→g1  
Danger Circé

### Première Mention d'Honneur : Juraj Lörinc (F1)

Ce problème présente un Allumwandlung en réflexe deux coups.

Dans la position initiale :

- la case de fuite spécifique é1 est gardée par le Pion d2 et la Tour é2.
- la Tour d8 cloue le Fou é8, mais ne mate pas en jouant ♖×é8+, car les Noirs répondent alors ♔×é8 (défense spécifique, le Roi attaqué se déplace sur sa case de renaissance).

L'Allumwandlung est obtenu par la nécessité de promouvoir le Pion g2 que la clé **1.d4!** menace d'attaquer le forçant à se déplacer en g7 par un mouvement spécifique. **1.d4!** [2. ♙é4 g7#]

Les effets sont ensuite différents selon les promotions :

- promotion en Dame : coup spécifique du Pion g5 attaqué en g2, libérant la diagonale ç1-h6 pour un mat orthodoxe de la Dame,

**1...g1=♚ 2.g2 ♚×é3#**

- promotion en Tour : coup spécifique du Fou b1 attaqué en g1, retirant le Fou de la diagonale b1-h7 pour un mat spécifique de la Tour g1 en h8 (le Fou b1 ne peut plus s'interposer) :

**1...g1=♖ 2. ♙f1 ♖h8#**

- promotion en Fou : coup spécifique du Pion é7 en é2 retirant le contrôle de la case f8 et permettant le mat spécifique du Fou g1 en f8 : **1...g1=♗ 2.é×é2 ♗f8#**

- promotion en Cavalier : coup spécifique du Pion h3 attaqué revenant en h2 et libérant la colonne h pour un mat orthodoxe de la Tour : **1...g1=♘ 2.h2 ♖×h2#**

L'auteur fait remarquer que le Cavalier ç8 aurait aussi pu être en ç6, mais qu'en ç8 on a un cycle où le Roi occupe la case circé du Cavalier, qui occupe la case circé du Fou, qui occupe la case circé du Roi. In fine, nous avons beaucoup de coups spécifiques avec sept déplacements spécifiques dont trois donnant lieu à un mat (la menace et deux variantes), ainsi que la parade spécifique d'un échec par coup du Roi prenant la pièce donnant échec sur la case circé du Roi, mais il y a un petit manque d'homogénéité dans les mats finaux avec deux mats orthodoxes) sans lequel ce problème aurait bien sûr reçu un Prix.

### Deuxième Mention d'Honneur : Jacques Rotenberg (F9)

Ce problème est le seul proposant un mat en deux coups et présente un blocus complet avec plusieurs effets spécifiques.

Le Pion é4 garde la case é7 contre ♚é7+ (spécifique), le Fou ç2 garde la case ç8 contre ♚ç8+ (spécifique). Le Jeu Apparent est :

1...é×d3 2. ♚é7# car le Pion d3 n'est plus en prise par la Dame é7

1... ♙ç2~ 2. ♚ç8# car le Fou n'est plus en prise par la Dame ç8

1... ♞ç6 2. ♚ç8#, le Cavalier s'interpose entre le Fou ç2 et la case ç8

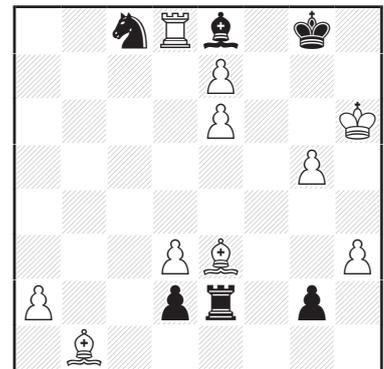
1...f7 (spécifique) 2. ♘é5#

1... ♞a6~ 2. ♘ç5# orthodoxe... dommage qu'il n'y ait pas un jeu blanc différent sur le coup spécifique ♞a6-g8. (et 1... ♞ç7 permet lui aussi bien 2. ♘ç5# que 2. ♚ç8#).

L'essai 1.b3? blocus (avec la variante 1... ♙ç8+2. ♚×ç8#) échoue sur 1... ♞ç6!, car la Tour a2 contrôle le Fou ç2 qui peut donc empêcher le mat 2. ♚ç8#

L'essai 1. ♙b4? blocus échoue sur 1... ♙a4! qui met le Fou en prise par la Tour a2 et empêche donc le mat 2. ♚ç8#

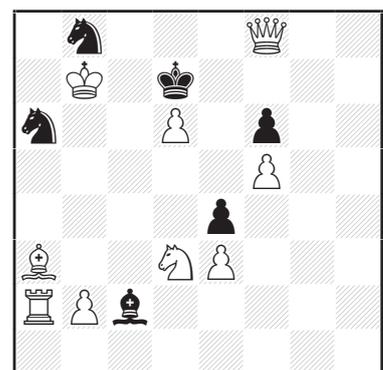
**J. Lörinc**  
Gentilly 2024  
1° Mention d'Honneur



r#2 (10+6) C+  
Danger Circé

**J. Rotenberg**  
Gentilly 2024

2° Mention d'Honneur



#2 (9+6) C+  
Danger Circé

Enfin, la clé **1.d2!** est spécifique, car ce coup, qui permet de retirer le Pion d6 (attaqué par le Roi noir) sans modifier le jeu apparent, n'est pas possible en échecs orthodoxes.

Notons que la variante **1... ♖a4 2. ♜c8#** fait apparaître le paradoxe Dombrovskis puisqu'on a l'essai **1. ♙c5? [2. ♜c8#] 1... ♞xç5+ 2. ♞xç5#** mais **1... ♙a4!** Mais c'est vraiment anecdotique.

Bref, ce problème est un beau problème qui présente beaucoup d'effets spécifiques, dans un blocus agréable. Il m'a juste manqué une idée directrice claire pour que je lui décerne un Prix.

**Troisième Mention d'Honneur : Theodoros Giakatis & Kostas Prentos (F6)**

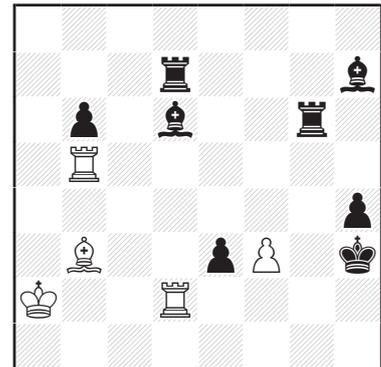
Les Noirs auto-bloquent la case g3 avec la Tour ou le Fou, les Blancs contrôlent la case é8, les Noirs attaquent une pièce blanche pour lui permettre de mater de façon orthodoxe (grâce au contrôle préalable de la case é8).

C'est un problème bien construit qui présente deux solutions en écho Diagonal/Orthogonal, avec un anti-dual dû au Grimshaw sur la case g3 et avec un échange des rôles de la Tour b5 et du Fou b3 dans les deux solutions.

J'ai trouvé ce problème démonstratif un peu trop simple dans ses effets, mais comme il est bien construit et ne présente pas de défaut, je l'ai conservé dans le groupe des Mentions d'Honneur.

- 1. ♜g3 ♙f7 2. ♙d3 ♜h1#
- 1. ♙g3 ♜é5 2. ♜d3 ♙f1#

**T. Giakatis & K. Prentos**  
Gentilly 2024  
3° Mention d'Honneur



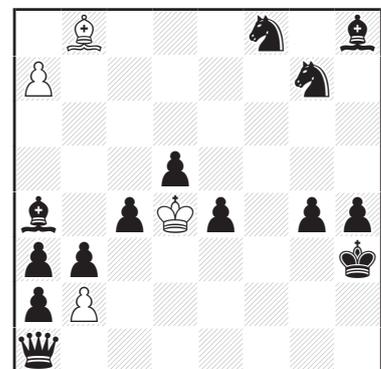
h#2 2.1.1.1. (5+8) C+  
Danger Circé

**Premier Recommandé : Themis Argirakopoulos (F6)**

L'idée de départ est bonne, avec trois jumeaux présentant chacun une sous-promotion différente (Fou, Cavalier, Tour), un coup noir auto-bloquant la case é8, la pièce de promotion se mettant en prise pour pouvoir au dernier coup mater en revenant sur sa case de renaissance en prenant la Dame noire qui dans la position initiale contrôle la première rangée. L'idée est bien réalisée, mais souffre de la présentation en jumeaux (je n'aime pas ces discriminants dont on ne comprend pas facilement les effets). Le fait que le Fou b8 contrôle sans jouer les cases g3 et h2 dans les trois jumeaux rend le problème un peu lourd, de même que la chaîne de Pions noirs. Enfin, le fait que le coup d'auto-blocage soit identique dans deux solutions (**2. ♙é8**) est également dommage.

- a) 1...a8=♙ 2. ♙é8 ♙ç6 3. ♜f1 ♙xfl#
- b) 1...a8=♞ 2. ♞é8 ♞ç7 3. ♜g1+ ♞xg1#
- c) 1...a8=♝ 2. ♙é8 ♝a4 3. ♜h1 ♝xh1#

**T. Argirakopoulos**  
Gentilly 2024  
1° Recommandé



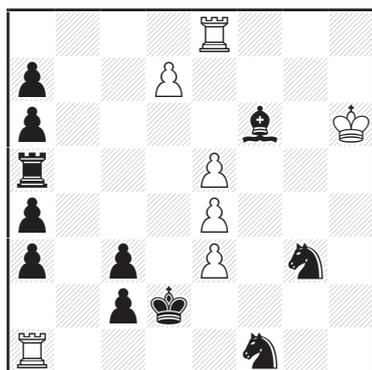
h#3 0.1.1.1.1. (4+14) C+  
b) ♙h8→g2  
c) ♞f8→g2  
Danger Circé

**Deuxième Recommandé : Mario Parrinello (F7)**

La case de fuite é8 est gardée dans le diagramme. Ce problème montre un cycle des fonctions (prise, garde et mat) des trois Pions é3, é4 et é5 et donc un Zilahi cyclique. Les effets spécifiques sont le retour de chacun des trois Pions sur la case é2 (pour garder la case d3) et le mat par mise en prise de chacun des trois Pions sur la colonne d faisant échec au Roi noir positionné en d2.

Mais ce problème présente un gros défaut d'économie noire, mis en évidence par le discriminant qui est un peu schématique et aurait pu être aussi être avec juste le Cavalier noir f1 au diagramme et le Roi blanc en h7 b) ♜a5↔♞a6 + ♞f1→g3 et c) ♜a5↔♞a4 + ♞g1→f6 (- ♙f6), puisque les deux Cavaliers et le Fou ne servent chacun que dans une seule solution.

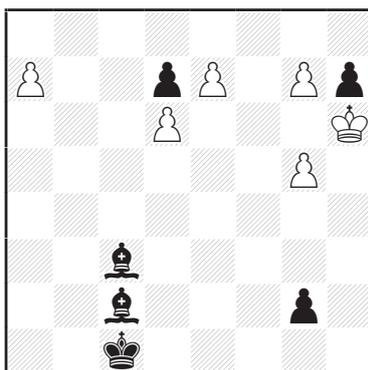
**M. Parrinello**  
Gentilly 2024  
2° Recommandé



h#2 (7+11) C+  
b) ♖a5↔♙a6 c) ♖a5↔♙a4  
Danger Circé

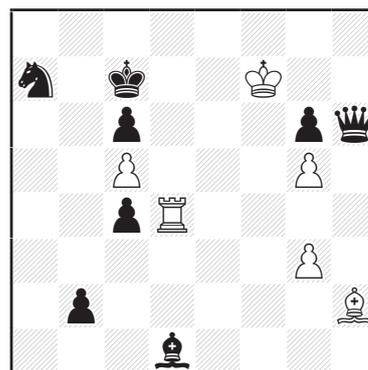
- a) 1. ♘×é3 é5-é2 2. ♘d5 é×d5#  
b) 1. ♘×é4 é3-é2 2. ♘d6 é×d6#  
c) 1. ♙×é5 é4-é2 2. ♙d4 é×d4#

**M. Caillaud**  
Gentilly 2024  
3° Recommandé



hs#4 (6+6) C+  
Danger Circé

**M. Kerhuel & J. Dupin**  
Gentilly 2024  
4° Recommandé



h#2 (6+8) C+  
b) ♙h2→g4  
Danger Circé

**Troisième Recommandé : Michel Caillaud (F5)**

Cet aidé inverse présente un Allumwandlung en juste huit demi-coups, avec quelques effets spécifiques. La case circé de fuite du Roi blanc est contrôlée par le Fou ç3 qui heureusement participe également au réseau de mat du Roi blanc et ensuite on a juste un enchaînement de deux déplacements circés (♙g6-♖h1-♙é8) puis le mat en faisant un déplacement spécifique permis par le coup préalable 3.a8=♙.

Bref un bon Allumwandlung, mais pas assez spécifique à mon goût.  
1.é8=♖ ♙g6 2. ♖h1+ ♙é8 3.a8=♙ g×h1=♙ 4.g8=♙+ ♙×g8#

**Quatrième Recommandé : Maryan Kerhuel & Jacques Dupin (F20)**

Les deux solutions commencent par trois déplacements spécifiques, mais alors que dans le deuxième jumeau, ces trois coups forment une chaîne de déplacements Circé (Le coup 1. ♙d8 menace la Tour d4 et permet le coup 1... ♖a1 qui menace le Cavalier a7 et permet le coup 2. ♘b8), dans le premier jumeau, seuls les deuxième et troisième coups forment une telle chaîne (le coup 1... ♙ç1 déjà possible au diagramme, menace le Pion b2 et permet le coup 2.b7). La présentation en jumeau avec un « mauvais » discriminant dessert aussi le problème, qui est intéressant pour expliquer la condition, mais pas par son contenu.

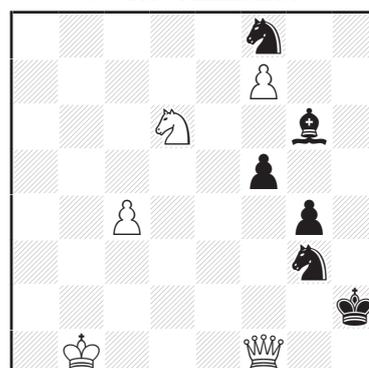
- a) 1. ♙ç8 ♙ç1 2.b7 ♙f4#  
b) 1. ♙d8 ♖a1 2. ♘b8 ♖a7#

**Cinquième Recommandé : Maryan Kerhuel (F18)**

La case é8 est contrôlée par le Cavalier d6 et le Pion f7. Dans une solution, le Cavalier vient en f2 en deux coups orthodoxes, dans l'autre le Pion f7 vient en g3 via f2 grâce à un mouvement spécifique f7-f2. L'intérêt du problème réside dans les deux positions de mat, puisque dans la première solution la Dame g2 est protégée par le Pion g3 (qui serait attaqué si le Roi prenait la Dame) et dans la deuxième solution la Dame g1 est protégée par le Cavalier f2 (qui serait attaqué si le Roi prenait la Dame).

- 1.f2 2.f×g3 3. ♙g2#  
1. ♙é4 2. ♙f2 3. ♙g1#

**M. Kerhuel**  
Gentilly 2024  
5° Recommandé



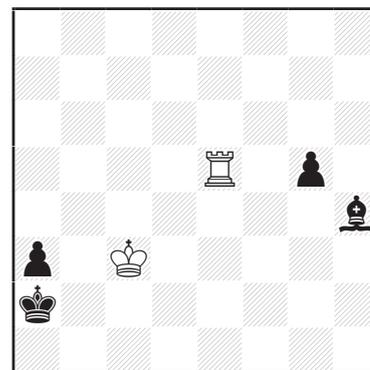
sd#3 2.1.1. (5+6) C+  
Danger Circé

### Sixième Recommandé : Jacques Dupin (F17)

Jacques Dupin a eu l'idée de travailler les positions de pat et m'a remis deux sh7= et un h4=. Avec cette condition, la particularité des positions de pat par rapport aux positions de mat est qu'il n'est pas besoin de contrôler la case e8, puisque le Roi noir ne finit pas en échec.

Parmi les trois problèmes transmis par Jacques, je n'ai retenu que ce problème qui présente deux retours spécifiques du Pion g de g5 en g7.  
 1.g7 2. ♖f6 3.g5 4. ♖h8 5.g7 6. ♔a1 7.a2 ♚ç2=

**J. Dupin**  
 Gentilly 2024  
 6° Recommandé



sh=7 (2+4) C+  
 Danger Circé

(■ Jérôme Auclair)

## Section problèmes rétros

*Ce concours est dédié à la mémoire de John Beasley*

Le thème demandait de composer un problème d'analyse rétrograde classique ou une partie justificative (vérifiée par un logiciel) avec la variante **Carrera Chess 408** (d'après Pietro Carrera, 1617) : un des **Cavaliers** est remplacé par une **Princesse (association d'un Fou et d'un Cavalier, PR, ♞♞, aussi appelé Centaure...)** et une des **Tours** est remplacée par une **Impératrice (association d'une Tour et d'un Cavalier, EM, ♖♞, aussi appelé Champion...)**. Il y a 408 positions de départ symétriques possible, avec les contraintes suivantes :

- le Roi est sur la colonne e,
- la Tour est sur la colonne a ou sur la colonne h,
- les Fous d'origine sont sur des cases de couleur opposées.
- le roque est possible. Les promotions en Princesse ou en Impératrice sont possibles.

Voici ci-après quatre problèmes présentant cette condition.

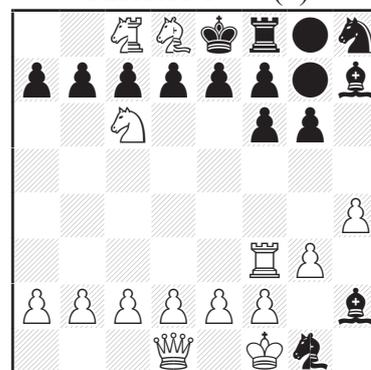
Les Princesses (blanche et noire) et Impératrices (blanche et noire) sont respectivement représentées comme suit : ♞♞ ♞♞.

**1 (Beasley)** - La partie est nulle en raison de la règle des 50 coups ! L'analyse se déroule comme suit (voir Chessics 4, 8 et 10) :

- les Noirs ne peuvent pas avoir joué 0-0 car la Tour noire ne peut pas avoir commencé la partie en h8.
- les Noirs ne peuvent pas avoir joué 0-0-0 car il doit rester une pièce inconnue (Dame noire) sur l'une des positions b8-d8.
- le dernier coup de Pion doit avoir été ♜h7×g6 et la meilleure position immédiatement après est la position 1a ci-contre (la Tour noire est également représentée par un disque noir) !

Nota : ce problème a par la suite été démolit, mais il nous semblait important de présenter ce problème, pour honorer la mémoire de John, mais aussi à des fins pédagogiques !

**1 - J. Beasley**  
 Chessics 1977 (v)

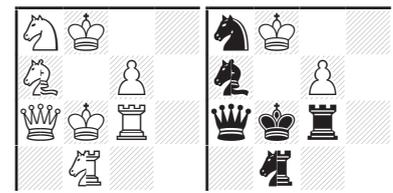


Résultat de la partie ? (14+16)  
 ●=Dame ou Impératrice noires  
 Chess in Disguise



**4 (Brobecker)** : La Princesse a7 attaque les deux Rois, donc elle vient de jouer le dernier coup depuis ç8, et est alors de la même couleur que le Roi b6 (car la Princesse en ç8 contrôlait b6). Alors Roi b6, Cavalier a8, Princesse a7, Dame a6, Tour ç6 et Impératrice b5 sont de la même couleur. Même si la Princesse ç8 a capturé en a7, la pièce capturée n'aurait pas eu de rétro-coup. Donc pour que le camp du Roi b8 ait pu jouer, il faut que ce le Pion ç7 soit de sa couleur et c'est lui qui a joué en dernier, donc ♔b8, ♕ç7 et les autres pièces sont noires.

**4 - A. Brobecker**  
2024



Colorier (8+0)  
Carrera Chess 408



**Juges** : Alain Brobecker (rédacteur principal), Axel Gilbert et Jacques Dupin.

À travers les activités de l'Association Française pour la Composition Echiquéenne, j'ai (A.B.) la chance de côtoyer de nombreuses personnes que j'admire, car dans notre univers un peu confidentiel du problème d'échecs, elles montrent et partagent toute l'étendue de leur talent sans arrière-pensées. Ces amis du problème d'échecs me font confiance depuis quelques années pour leur proposer un thème de composition d'analyse rétrograde, c'est un honneur pour moi.

Et, malheureusement, le 3 mars 2024 a vu s'éteindre une de ces personnes admirables : John Beasley est entré en contact avec moi en 2007 après avoir vu mon article sur l'analyse rétrograde au jeu d'Othello, qu'il voulait reproduire dans Variant Chess magazine. Bien sûr, avec plaisir, mais qu'est-ce donc que Variant Chess ? Grâce à cette prise de contact et la correspondance qui a suivi, j'ai découvert son travail dans les variantes d'échecs pour le jeu, Variant Chess mais aussi l'Encyclopedia Of Chess Variants qu'il a terminée à la suite de David Pritchard. Je retiens de John son grand talent de vulgarisation, le travail qu'il a fourni (rédacteur des études pour Chess, la publication du British Endgame Study News), son humilité, et je continue de découvrir son empreinte dans le monde des échecs. Par exemple ce n'est qu'en 2020 que j'ai découvert son «Endgame Magic» avec Timothy Withworth, selon moi un des tout meilleurs livres d'échecs (et l'un des rares sur les études qui soit à ma portée). Son site web contient la majeure partie de ses travaux en fichiers PDF, et c'est la source que je cite le plus fréquemment lorsqu'une question sur les échecs m'est posée ! Merci John de nous avoir déblayé le chemin ! Et comme je le disais plus haut, j'aime le monde de la composition échiquéenne car il est rempli de personnes qui, comme John, partagent sans compter leurs connaissances et donnent de leur temps pour cette passion.

Il m'a semblé naturel de dédier le tournoi 2024 à la mémoire de John. Et j'avais toujours pensé que son problème «Chess In Disguise» paru dans Chessics 4 (le précurseur de Variant Chess, cette fois par George Jelliss) était un thème prometteur d'analyse rétrograde. J'ai un peu modifié le thème pour autoriser un plus grand nombre de problèmes, mais l'hommage direct d'Andrew Buchanan est très apprécié. J'ai comme souvent pu compter sur l'aide d'amis problémistes, Jacques Dupin et Axel Gilbert, pour juger de la qualité des problèmes. Jugement effectué rapidement, même si ce texte paraît tardivement, et avec toutes nos excuses d'usage pour les choix qui ne sont que les nôtres. Nous avons reçu seize problèmes dont deux furent écartés, l'un était démolé et nous ne pouvions pas juger de la correction du suivant. Le Prix Spécial nous a aussi posé un petit cas de conscience, mais nous avons décidé de faire confiance à la maîtrise de son auteur et de l'accepter, même si cette partie justificative n'était que HC+.

François Labelle a apporté une aide précieuse en vérifiant un certain nombre des parties justificatives du palmarès avec les 408 positions de départ (grâce à une fonction de script de Jacobi qu'on espère voir un jour disponible pour tous). En accord avec les auteurs (Bernd Graefrath, Eric Pichouron et moi-même), cela a permis d'enlever la position de départ, sans changer le contenu thématique du problème. Dans les autres problèmes les auteurs avaient eux-même fait ce travail de camouflage de la position de départ, qui a alors été confirmé par François. Les deux problèmes en 408<sup>2</sup> n'ont pas été vérifiés de manière automatique sur la totalité des positions de départ, mais sur des sous-sensembles de celles-ci. Nous les avons aussi marqué HC+.

## Premier Prix ex-æquo : Dmitry Baïbikov

Un problème très exigeant pour le solutionniste, et sans doute aussi pour le compositeur qui montre sa maîtrise de l'analyse rétrograde. Le féerisme de la position initiale est à peine dévoilé par le Fou a1, mais bien sûr ce sont les deux types de pièces féeriques qui devront être ajoutés au diagramme initial pour rendre la position légale. Ces deux pièces blanches sont en fait issues de promotion, et sont remplacées au cours de la solution par leur contreparties féeriques noires (voir diagrammes a et d). Un contenu extraordinairement riche.

Le Fou h2 et la Dame h4 attaquent le Roi blanc et ces deux pièces n'ont pas pu donner échec au dernier coup. Par conséquent, nous devons ajouter au moins une pièce.

S'il s'agit d'une pièce noire, par exemple : + ♜g4 avec dernier coup 1... ♜g3×Xg4+ ou + ♜g3 avec dernier coup 1...g4×Xf3+, dans les deux cas déséquilibre des camps. Blancs : 11 (sur l'échiquier) + 5 (capturés par Pions noirs) = 16.

Il s'ensuit que le ♔a est promu en b8. Noirs : 14 (sur l'échiquier) + 3 (capturés : a×b, f×é, g×f) = 17 ce qui est impossible.

S'il s'agit d'une pièce blanche : + ♘g3 avec dernier coup 1...g4×Xf3+, c'est illégal, car déséquilibre aussi. Blancs : 12 (sur l'échiquier) + 5 (capturés : ç×d, d×é, é×f×g, h7×g6) = 17, ce qui est impossible.

**Nous devons donc ajouter deux pièces en g3 et g4.**

La rétro-cage sur les cases d4, d5, é4, é5, é6, f3, f4, f5, f7, g1, g3, g4, g5, g6, g7, h1, h2, h3, h4, h5 peut être libéré ou par dépromotion d'un Fou blanc sur ç8 (ç7-ç8=♙, ç4?ç7, ç5×Xd4 etc...), mais les deux Fous blancs sur cases blanches sont à l'intérieur de la rétro-cage ; ou en dépromouvant ♙/♖/♗ sur h8 (h7-h8=♙/♖/♗, h6-h7, h7×Xg6 etc...), mais la Tour blanche est à l'intérieur de la rétro-cage et la Dame blanche et l'Impératrice ne sont pas présents sur l'échiquier.

**Donc, il faut décapturer ou ajouter au moins l'un d'entre eux.**

Si on ajoute une pièce blanche et une pièce noire, par exemple :

+ ♗g4, + ♜g3 avec comme rétro-coups : 1.f2×♜é3? (1.f2×♜é3? - décapture illégale d'un second Cavalier) a3-a2 2. ♗h6-g4 ♜g4-é3+ 3. ♗h8-h6 etc., mais 1.f2×♜é3 est illégal, car échec illégal au Roi blanc. + ♗g3, + ♜g4 avec comme rétro-coups : 1.f2×♜é3 ♜f1-é3 2. ♗é2-g3 ♜g3-f1+, mais après avoir ajouté ♗g3 - échec illégal au Roi noir.

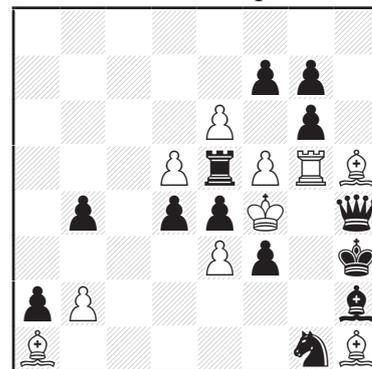
**Donc, il faut ajouter deux pièces blanches en g3 et g4.**

Après l'ajout de deux pièces blanches, le bilan des captures est équilibré.

Blancs : 12 (sur l'échiquier) + 4 (capturés : ç×d, d×é, é×f, h7×g6) = 16, donc le ♔a est promu en b8. Noirs : 13 (sur l'échiquier) + 3 (capturés : a×b, f×é, g×f) = 16

Une des pièces ajoutées doit atteindre la case h8. Cela ne peut pas être une Dame blanche (échec illégal au Roi noir) ou une Tour blanche (sur g3 : échec illégal au Roi noir et sur g4 - impossible d'atteindre h8). Donc, **une Impératrice blanche**, capable d'aller en h8, **est ajoutée en g4** (pas en g3 car échec il y aurait, échec illégal au Roi noir). Il y a aussi une **Princesse blanche en g3**, comme expliqué plus tard (**diag a**). Rétro : 1.f2×♜é3 (1.f2×♜é3?? est illégal) ♜f1-é3 maintenant il est possible de déclouer la pièce blanche en g3. Puis déclouer la pièce blanche allant en b8 (les Noirs jouent des tempos de Pions). Pour le Cavalier blanc, il faut six coups et il manque des tempos de Pions noirs plus tard. Donc, la Princesse blanche ajoutée en g3. 2. ♗é2-g3 ♜g3-f1+ 3. ♗a6-é2 a3-a2 4. ♗b8-a6 a4-a3 (**diag b**) 5.b7-b8=♗ a5-a4 6.b6-b7 a6-a5 7.a5×♜b6 (le dernier coup rétro exactement déterminé). Maintenant la Princesse noire va débloquent l'Impératrice g4 et les Blancs joue un tempo de Pion. 7... ♜d7-b6 8.a4-a5 ♜f6-d7 9. ♗h6-g4 ♜g4-f6+ (**diag c**). Maintenant l'Impératrice blanche va en h8 pour une dépromotion et les Noirs joue un tempo de Pion. 10. ♗h8-h6 a7-a6 11.h7-h8=♗ b5-b4 12.h6-h7 (**diag d**) h7×♘, ♗g6 13. ♘-g6 b6-b5 14. ♖g6-g5 ♙~-h4 etc.

D. Baïbikov  
Gentilly 2024  
1° Prix ex-æquo



Ajouter des pièces (10+13)  
Carrera Chess 408

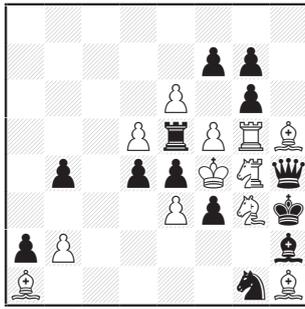


diagramme a

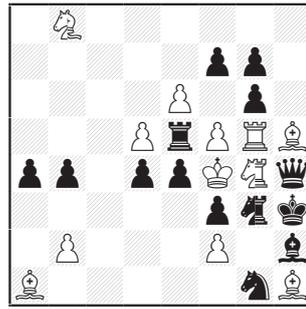


diagramme b

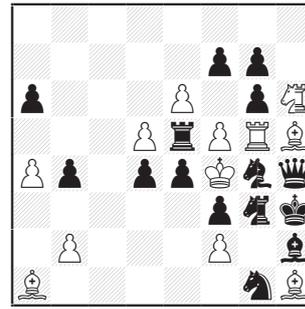


diagramme c

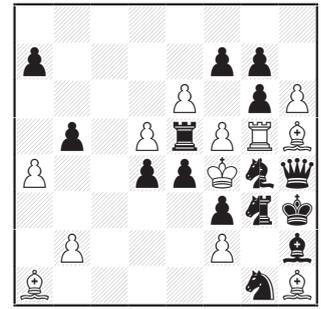


diagramme d

La décapture 7.a5×♞b6 est exactement déterminée. Par exemple, 4.♞b5-a6? a4-a3 5.♞a6-b5 a5-a4 6.♞b8-a6 a6-a5 7.b7-b8=♞ a7-a6 8.a6×♞b7 ♞d8-b7 9.a5-a6 ♞f6-d8 10.♞h6-g4 ♞g4-f6+ 11.♞h8-h6 b5-b4 12.h7-h8=♞ b6-b5 13.h6-h7 h7×♞, ♞g6 14.♞, ♞~g6 et rétro-pat noir, puisque 14...b7-b6 est illégal car le Fou noir ne peut pas revenir at home en a8.

L'ajout de deux pièces féeriques promues en addition de type A0 (dans l'énoncé le type, la couleur et nombre de pièces ajoutées ne sont pas précisées) est réalisé pour la première fois.

Décaptures exactement déterminées de deux pièces féeriques blanches pour des déclouages de deux pièces féeriques blanches promues.

Transformation des phases. (Remarque supplémentaire : l'historique de la pièce blanche promue est exactement déterminé).

### Premier Prix ex-æquo : Michel Caillaud

Une position très agréable pour l'œil et le cerveau. Les éléments de réflexion se combinent harmonieusement en incluant bien les spécificités des possibles positions de départ, notamment la présence d'une seule Tour.

Les Fous a2 et h7 sont emmurés par des Pions et leurs cases d'origine sont donc déterminées (respectivement b1 et g8).

Les Cavaliers a1 et h8 sont rentrés avant a2×b3 et h7×g6 si on suppose que a1 et h8 ne sont pas leur case d'origine.

Une hypothétique Tour a1 et Tour h8 d'origine n'a pas pu jouer et été capturée à domicile. Soit la colonne des Tours est la colonne a, et la Tour a1 a été capturée à domicile (par un Cavalier, une Impératrice ou une Princesse), et la Tour h1 est issue de promotion.

Soit la colonne des Tours est la colonne h, et la Tour h8 a été capturée à domicile (par un Cavalier, une Impératrice ou une Princesse) et la Tour a8 est issue de promotion.

Les cases g8 & h8 et a1 & b1 sont inaccessibles pour une promotion.

Trois captures noires par Pion sont apparentes : d7×é6×f5 et h7×g6.

La promotion du Pion noir ç7 en g1 en ajouterait quatre, excédant le nombre maximal de captures noires (cinq).

**La colonne des Tours est donc la colonne a.**

Les captures noires sont la Tour blanche a1 à domicile, d7×é6×f5, h7×g6 sur cases blanches et ç7×♞d6 (seule case noire de capture par Pion noir disponible) pour permettre la promotion du Pion h2 sur d8.

Les captures blanches sont a2×♞b3 et g2×f3 sur cases blanches et h2×g3×f4×é5×♞d6 sur cases noires.

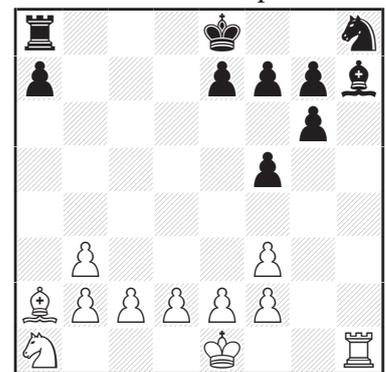
Les captures h2×g3×f4 précèdent la sortie du Fou blanc g1 suivie de sa capture par ç7×♞d6.

La capture ç7×♞d6 précède la sortie du Fou b8, et il ne reste alors que la case é5 pour capturer ce Fou.

Les cases de capture des deux Fous manquants sont déterminées :

- le Fou blanc g1 a été capturé sur d6
- le Fou noir b8 a été capturé sur é5.

M. Caillaud  
Gentilly 2024  
1° Prix ex-æquo



Où ont été capturés (11+10)  
les Fous manquants ?  
Carrera Chess 408

### Troisième Prix : Thierry Le Gleuher

Un festival de déductions très agréable mais aussi exigeant. Il faut être rigoureux si l'on veut dénouer l'écheveau et partir sur de nombreuses pistes différentes qui se conjugueront finalement pour donner la position de départ et une partie des captures. Seul défaut qui empêche que le problème soit parfait : l'énoncé est vraiment lourd.

- le Pion b7 vient de g2 en ayant capturé cinq fois (Pion Violet) sur cases blanches.
- la Tour g8 vient également de capturer sur case blanche pour donner échec.
- le Pion ç3 vient de b2 en ayant capturé sur case noire. Comme il manque sept pièces noires et que six d'entre elles ont dues être capturées sur cases blanches, le Fou noir de case noire a été pris en ç3.
- le Pion g6 a capturé la seule pièce blanche manquante, c'est-à-dire le Fou blanc de cases blanches.
- le Fou noir de cases noires ne peut venir ni de h8, ni de f8 (cases bloquées).
- le Fou blanc de cases blanches ne peut venir de d1, donc, par symétrie, le Fou noir ne peut venir de d8.

Donc la position de départ doit comprendre des Fous en b1 (cases blanches) et b8 (cases noires) !

Le Fou blanc de cases noires ne peut venir ni de g1, ni de é1 (qui est la case du Roi en plus). Qu'il vienne de a1 ou ç1, il doit passer par a3 après l'ouverture b2×ç3.

Le coup a2-a3 ne peut donc pas avoir lieu de suite. Le Fou b1 est donc bloqué en b1, tant que le Fou b8 n'est pas allé se faire prendre en ç3, ce qui libère le Fou ç1 et permet ensuite le coup libérateur a2-a3 et la sortie du Fou b1.

Mais pour libérer le Fou b8 il faut jouer ç7-ç6, ce qui impose préalablement l'arrivée du Pion g2 en b7. Ce Pion doit capturer cinq fois (Cavalier, Princesse, Impératrice, Fou de cases blanches, Dame ou Tour). Mais le Cavalier a8 ne peut venir de ç7 où il aurait administré un échec impossible au Roi noir (qui n'a jamais bougé). Il est donc arrivé en a8 par b6, avant le coup de Pion b7-b6. Comme il y avait un Fou en b8 et que la case a8 devait se libérer, la case a8 devait donc contenir une pièce pouvant jouer comme un Cavalier (Cavalier, Princesse ou Impératrice).

On en déduit donc que la Tour (normale) ne pouvait pas être en a8 et donc qu'elle est issue de h8.

On en déduit aussi que le deuxième Fou ne pouvait être en a8 et donc qu'il est issu de ç8.

Enfin pour se faire prendre sur la diagonale g2-b7, la Dame noire devait être issue de d8 (elle n'aurait pas pu sortir du coin Nord-Est, car le Roi noir n'a pas bougé et le coup h7×g6 est intervenu bien après).

On note au passage que le dernier coup a été ♖h8×♚g8+ (la Tour noire est la seule pièce restante après h7×g6) !

Voilà ce que nous savons déjà des positions de départ : ? ♙ ♘ ♚ ♛ ? ? ♜

Maintenant, pour que le Roi blanc arrive en f3 au sixième coup, il faut avancer le Pion g2 jusqu'en é4. Le Roi blanc ne jouera alors que trois coups : ♔é1-f1-g2-f3. Les deux premiers coups des Blancs sont faciles : 1. Xf1-é3 (mouvement de Cavalier) ... 2. ♔f1.

Il faut donc donner à manger au Pion g2 dès le deuxième coup noir ! Cela n'est possible qu'avec une Impératrice en g8 (♛g8-f6-f3). Ensuite les Blancs ont deux coups, mais il faut donner à manger en é4 en deux coups noir également. Cela n'est possible qu'avec une Princesse en f8 (♞f8-g6-é4).

Cela détermine donc les positions de départ : ♞ ♙ ♘ ♚ ♛ ♞ ♜ ♞

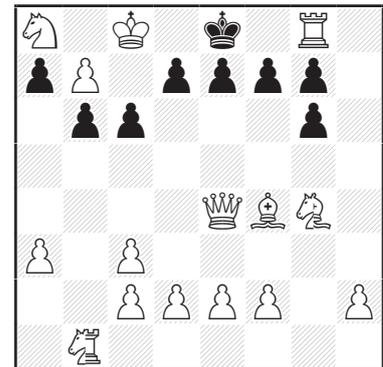
Le début a été : 1. ♞g3 ♛f6 2. ♔f1 ♛f3 3. g×f3 ♞g6 4. ♔g2 ♞é4 5. f×é4 ... 6. ♔f3 (les neuf premiers demi-coups sont forcés).

On note également que le Roi blanc doit atteindre ç8 avant le coup de Pion ç6×b7 et donc seul le Cavalier

### T. Le Gleuher

Gentilly 2024

3° Prix



(15+9)

Le Roi noir n'a pas bougé

Le sixième coup blanc a été 6. ♔f3

- dernier coup ?

- quelle est la position de départ ?

- où a été capturé le Cavalier noir ?

Carrera Chess 408

noir peut se faire prendre en b7 (la Dame ou le Fou viendrait de a6 où il y aurait un échec illégal). Le Cavalier noir a été capturé en b7.

Déroulement de la partie après 6. ♔f3 :

♜a8~ / ♞a8 / b7-b6 / ♙ç8~ / ♚d8 / ♔f3→ç8 / é4×♙d5×♞ç6×♜b7 / ç7-ç6 / ♙b8→ç3 / b2×♙ç3 / ♙ç1→f4 / a2-a3 / ♙b1→g6 / h7×♙g6 / ... / ♞×♞g8#

### Quatrième Prix : Dirk Borst

Une position admirable avec une unité thématique entre les deux solutions : l'une d'elles montre une Princesse Pronkin (la pièce promue se place sur la case d'origine d'une pièce capturée de même type), l'autre montre une Impératrice Pronkin, ainsi les deux types de pièces féeriques sont très bien exploitées.

1. ♙é3 é6 2. ♙b6 ç×b6 3. ç4 ♙é5 4. ç5 ♙d6 5. ç6 ♙b8  
6. ç7 ♙ç3 7. ç×b8=♙ ♞ç4 8. ♙g3 d6 9. ♙f1 ♞×é2+  
1. ♙b3 ♙g6 2. ♙b6 ç×b6 3. ç4 ♙é5 4. ç5 d6 5. ç6 ♞g4  
6. ç7 é6 7. ç8=♙ ♙ç2+ 8. ♙×ç2 ♙ç3 9. ♙a1 ♞×é2+

### Prix Spécial : Michel Caillaud

Bien que nous ayons pris l'habitude d'exiger des parties justificatives C+, voilà un problème qui est exceptionnellement passé entre les mailles du filet et n'est que HC+. Outre la qualité du problème, les raisons en sont probablement que son auteur est l'un des rédacteurs de l'article sur l'utilisation des contraintes avec Jacobi, qu'il est l'un des grands experts mondiaux de l'analyse rétrograde (avec d'autres participants à ce tournoi, ce dont nous sommes honorés) et sans doute sa présence très agréable à la RIFACE qui nous a influencé.

Revenons au problème en lui même, dont l'intérêt est bien sûr de ne rien laisser paraître au premier coup d'œil de la position de base, et malgré sa longueur, long parcours du Fou noir pour se faire capturer en é3. Position de départ non donnée malgré la longueur de la partie.

La solution ci-après est rédigée par l'auteur lui-même :

Soit la colonne des Tours est la colonne a, et la Tour a1 a été capturée à domicile (par Cavalier, Impératrice ou Princesse), et la Tour g3 est issue de promotion : f2×g6, g7×f8=♞-a8!-g3

Soit la colonne des Tours est la colonne h, et la Tour h8 a été capturée à domicile (par Dame, Fou, Cavalier, Impératrice ou Princesse), et la Tour f4 est issue de promotion : a7×b6×ç5×d4×é3-é1=♞-f4.

L'analyse seule ne permet pas de trancher entre les deux hypothèses. Mais la pression du temps impliquée par l'énoncé le peut.

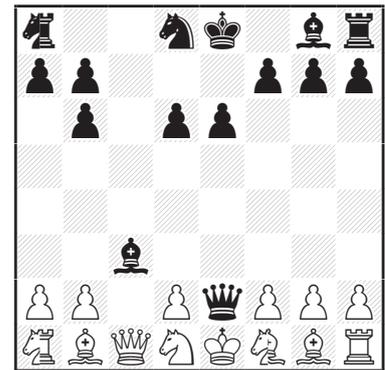
La colonne a pour les Tours peut être éliminée en comptant le nombre minimal de coups noirs : ♙é8-f8-g7-f6-é6 [4]

(si on suppose que la pièce d'origine en f8 a été capturée sans jouer par g7×f8=♞, il faudra beaucoup plus de coups de Roi noir pour échapper à l'échec sur f8).

La manœuvre ♞f8-a8 impose que la Dame d8 a joué au moins trois coups quelle que soit sa case d'origine. ♙h8-g6 [1], ♙b8-a7-f8 [4] (pour permettre f2×g6, g7×f8=♞), ♞f8-h6-f8-d8 [3] (ou encore ♙f8-g6 [1], ♞h8-g7-f8-d8) (ou ♙f8-f8 [2] pour laisser sortir le Roi noir ♙b8-a7-g7 [3]), ♙ç8-b6-a8 [2], ♙a7×b6~d3 [4] (pour permettre é2×d3), ♞a8-f4 [2], ♙g7-g5 [1], ♙d8-é1 [3].

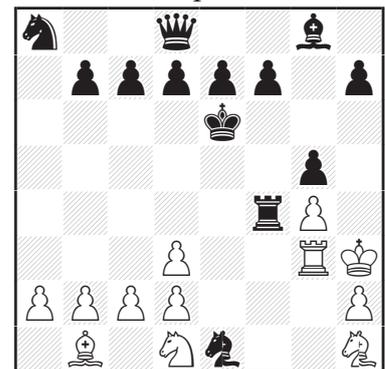
Soit un total de 24 coups [4+1+4+3+2+4+2+1+3], mais il faut capturer la Tour a1 (par Cavalier, Impératrice

### D. Borst Gentilly 2024 4° Prix



Partie (14+15) C+  
justificative en 9,0 coups  
2 solutions  
base : ♜ ♙ ♞ ♚ ♛ ♞ ♙ ♞  
Carrera Chess 408

### M. Caillaud Gentilly 2024 Prix Spécial



Partie (12+13) HC+  
justificative en 24,0 coups  
Carrera Chess 408

ou Princesse), ce qui demande a priori un minimum de quatre coups supplémentaires (♜d8-é6-b3×a1-b3-d4-f3-é1 soit sept coups au lieu de trois).

**La colonne des Tours est donc la colonne h.**

Les captures blanches sont la Tour h8 à domicile, é2×d3 sur case blanche et f2×♙é3 (seule case noire de capture par Pion blanc disponible) pour permettre la promotion du Pion noir a7 sur é1.

Les captures noires sont a7×b6×ç5×d4×é3.

Les captures a7×b6×ç5 précèdent la sortie du Fou b8 suivie de sa capture par f2×♙é3.

La capture f2×♙é3 précède la sortie du Fou g1, et il ne reste que la case d4 pour capturer ce Fou.

Les nombres de coups minimaux peuvent être comptés :

**Noirs :** ♔é8-é6 [4], ♚a7×b6×ç5×d4×é3-é1=♚-f4 [8], ♚g7-g5 [1], ♙b8-a7-b6-a5-ç3-d4-é3 [6!], ♜ç8,f8-d3 [2], ♜ç8,f8-é1 [3] = [24!]

**Blancs :** ♙é1-h3 [3], ♖é2×d3 [1], ♖f2×é3 [1], ♖g2-g4 [1], ♜ç1-b6 [2], ♚d1-ç5 [2], ♙g1-f2-g3-é5×h8!-d4 [5], ♜a1-b3-d1 [5], ♚h1-g3 [2], ♜f1-h1 [2] = [24!]

Ce décompte permet de déterminer la base et la partie.

Base : ♜♙♚♛♜♝♞♟

1. ♜b3 ♜d6 2. ♜b6 ♜d3+ 3. é×d3 a×b6 4. ♚h5 ♙a7 5. ♚ç5 b×ç5 6. g4 ♙b6 7. ♜g3 ♙a5 8. ♙f1 ♙ç3
9. ♙g2 ♙d4 10. ♙h3 ♙é3 11. f×é3 g5 12. ♙f2 ♜g6 13. ♚g1 ♙f8 14. ♜h1 ♙g7 15. ♙g3 ♙f6
16. ♙é5+ ♙é6 17. ♙×h8 ♜h4 18. ♙d4 ç×d4 19. ♜b3 d×é3 20. ♜a5 é2 21. ♜ç4 é1=♚ 22. ♜é3 ♚f1
23. ♜d1 ♜é1 24. ♚g3 ♚f4

Cette partie peut être vérifiée par Jacobi en imposant des contraintes déduites de l'analyse rétrograde (HC+).

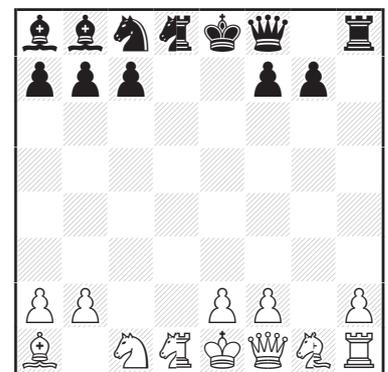
**Première Mention d'Honneur : Bernd Gräfrath**

Un court et joli problème montrant de belle manière des thèmes classiques de parties justificatives :

Une Princesse promue se fait capturer (thème Ceriani-Frolkin) par une Impératrice promue qui se place par la même occasion sur la case d'origine d'une pièce de même type (thème Pronkin). Aucune pièce ne semble donc avoir bougé (Homebase), seules les pièces manquantes donnent des indications légères sur ce qui a pu advenir. François Labelle a testé ce problème avec les 408 positions de départ possible, une seule permet de le résoudre, elle n'est donc plus donnée dans l'énoncé.

1. g4 d5 2. g5 d4 3. g6 d3 4. g×h7 d×ç2
5. h×g8=♜ ç×b1=♜ 6. ♜×é7 ♜b×d2 7. ♜×d8 ♜×d8

**B. Gräfrath**  
Gentilly 2024  
1° Mention d'Honneur



Partie (12+12) C+ justificative en 7,0 coups Carrera Chess 408

**Deuxième Mention d'Honneur : Thierry Le Gleuher**

Les deux promotions féeriques noires sont visibles au diagramme, on se doute donc qu'il y a deux Pions Volet étendus. Il nous a paru dommage qu'écarter les autres possibilités (une promotion dans la colonne et un Volet) soit si difficile. L'auteur nous offre un problème mécaniquement parfait, preuve de sa maîtrise ! Les Noirs doivent promouvoir les deux pièces féeriques et les positionner en a1 et b1. Cela demande au moins six coups pour chaque Pion noir quelle que soient les cases de promotion. Il reste donc trois coups exactement pour positionner les trois autres pièces noires (♙d6, ♙g4, ♚h6). Cela impose la position de départ des Noirs et donc, par symétrie celle des Blancs. La vraie question qui se pose est : « Où ont été promus les Pions noirs ? ».

Deux Pions Volet étendus (six captures sur une diagonale).

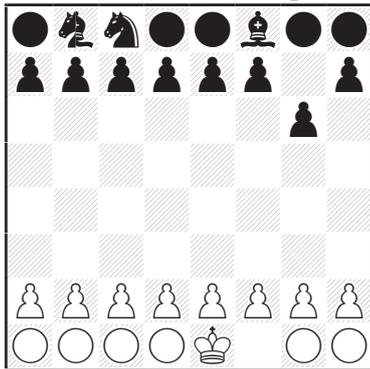
1. g4 d6 2. g5 ♙g4 3. g6 h×g6 4. f4 ♚h6 5. f5 g×f5 6. é4 f×é4 7. ♙d3 é×d3 8. ♜é2 d×ç2 9. ♚f1 ç×b1=♜
10. ♚f6 g×f6 11. ♜é5 f×é5 12. d4 é×d4 13. ♜ç3 d×ç3 14. ♙é3 ç×b2 15. ♙g1 b×a1=♜



**É. Pichouron  
& T. Le Gleuher**

Gentilly 2024

Mention d'Honneur Spéciale

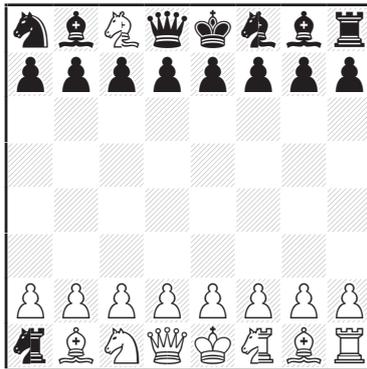


Partie (15+16) C+  
justificative en 7,5 coups  
Carrera Chess 408

**F. Labelle**

Gentilly 2024

1° Recommandé

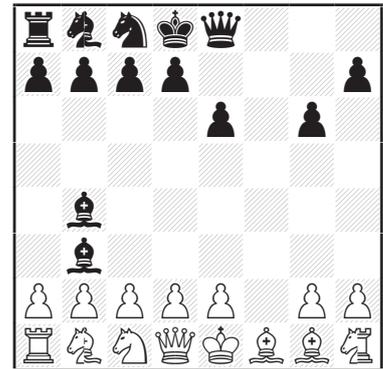


Partie (16+16) C+  
justificative en 5,5 coups  
Carrera Chess 408

**É. Pichouron**

Gentilly 2024

2° Recommandé



Partie (15+14) C+  
justificative en 8,5 coups  
Carrera Chess 408

Solution de la 4<sup>ème</sup> M.H. : 1.f3 f6 2. ♖×a7 ♔f7 3. ♖×b7 ♚a7 4. ♖×ç7 ♚b7 5. ♖×d7 ♖ç7  
6. ♖×é7+ ♞×é7 7.d4 ♜d7 8. ♚h6 g×h6 9.ç3 ♞g7 10. ♚×h7 ♔×h7

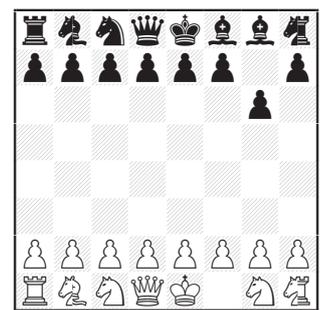
**Mention d'Honneur Spéciale : Éric Pichouron & Thierry Le Gleuher**

Une jolie complémentarité entre les deux auteurs a conduit à un problème amélioré très peu de temps après le jugement, ce qui explique la Mention d'Honneur Spéciale. Avec toutes ces pièces indéterminées on doit de nouveau chercher la position de base avant la partie, c'est agréable et bien réalisé.

Le Fou noir de case noire ne peut provenir que de h8 ou f8 dans la position initiale. Si le Fou noir f8 vient de h8, alors la case h8 étant occupée au départ par le Fou noir, la Tour noire serait en a8 et donc le Fou noir de case blanche ne pourrait plus être qu'en g8. Alors seule la Dame noire pourrait remplacer le Fou noir en h8 (l'Impératrice ne pourrait rejoindre h8 et la Princesse est en b8). Comme les Noirs auraient déjà six coups visibles au diagramme (g7-g6, ♚h8-f6 / ♖f8-g7-h8 / ♚f6-g7-f8), un sauteur n'a pas du tout le temps d'aller capturer sur la première ligne. La pièce blanche capturée serait donc un sauteur ! La position de départ serait donc figée : mais la Dame blanche coincée entre le Roi et le Fou g1 devrait disparaître, ce qui est impossible. Donc le Fou noir vient de f8. Le Fou f1 d'origine a été capturé en f1 ! Seul l'Impératrice peut atteindre f1 en trois coups et revenir. Avec le coup de Pion noir cela correspond exactement à sept coups noirs. Mais au moment de la capture le Roi blanc doit avoir été écarté :

Essai : ♜d1-ç3 / ♔é1-d1 / ♞ç1-d3-é1 et retour. Mais alors l'Impératrice noire ferait échec au passage en é3, ce qui ne marche pas. L'Impératrice doit donc passer par g3 et donc partir de h8. Il faut donc la Tour en a8. La case d1 ne peut plus contenir de sauteur et doit donc être la Dame afin de s'écarter en ç1. Le Roi noir était en d8, donc le Fou noir de case blanche était en g8. Testé sur les 408 positions de départ et sur des longueurs courtes (6,5 et 7,0 coups).

1. ♞d3 ♜g6 2. ♖ç1 ♜g3 3. ♔d1 ♜×f1+ 4. ♞é1 ♜g3 5. ♞d3 ♜g6 6. ♔é1 ♜h8 7. ♖d1 g6 8. ♞ç1



**Premier Recommandé : François Labelle**

Un amusant problème, facile à résoudre, qui utilise bien les pièces féeriques pour taquiner le solutionniste. Permutation cyclique de quatre pièces : a1→f1→ç8→a8→a1.

1. ♜b3 ♜b6 2. ♜g3 ♜b3 3. ♚é3 ♞b6 4. ♜f1 ♞a8 5. ♚b6 ♜a1 6. ♚ç8

**Deuxième Recommandé : Éric Pichouron**

Le solutionniste averti suspectera une promotion blanche (thème Pronkin). Classique et efficace.

1. ♜g3 g6 2. ♜×g6 f×g6 3.f4 ♚b3 4.f5 é6 5.f6 ♚b4 6.f7+ ♔é7 7.f8=♜ ♖é8 8. ♜f2 ♔d8 9. ♜h1

### Troisième Recommandé : Pascal Wassong

Cinq coups blancs seraient suffisants pour échanger les places d'une Princesse h1 et d'une Impératrice g1, mais il faut aussi capturer les pièces noires et cela invalide finalement cette possibilité. Une petite énigme plaisante à résoudre.

1. ♖f3 ♜g6 2. ♘d4 ♝g3 3. f×g3 ♞h6 4. ♙g1 ♚f4 5. g×f4

Circuit de la Princesse g1 pour perdre un temps. Cases d'origine des Princesse et Impératrice non précisées.

### Hors concours : Andrew Buchanan

Andrew nous propose d'élargir le débat, en se plaçant d'emblée dans la lignée du **Chess in Disguise** de John Beasley, donné en premier exemple. Cet hommage est très apprécié ! Le problème est agréable à résoudre et demande d'être précis dans l'étude des possibilités. Nous sommes certains que ce problème, et la rédaction précise par son auteur, aurait plu à John !

Conseil : Puisque la variante **Chess in Disguise** de John Beasley est donnée comme le meilleur exemple de thème RIFACE de cette année, je présume que je peux explorer cette variante fascinante, même si cela dépasse strictement les simplicités de Carrera Chess 408.

Voici les règles de **Chess in Disguise**, tirées du magazine de George Jelliss, *Chessics* (principalement le numéro 4 mais aussi 8 et 10) :

Vous commencez avec les Rois et les Pions dans leurs positions orthodoxes, mais avec des pièces sur le reste de la première ligne chacune représentant une pièce orthodoxe ou féérique : deux Fous, un Cavalier, une Tour, une Dame, une Princesse et une Impératrice. Vous choisissez votre propre disposition initiale, avec comme contrainte que les Fous soient sur des cases de couleurs différentes, et vous le notez sur un papier, mais sans le dire à votre adversaire, qui doit donc deviner les pouvoirs de vos pièces ou les déduire des coups effectués. Si, cependant, une pièce est capturée, son identité doit être révélée. Vous ne pouvez roquer que si la pièce dans le coin est une Tour et si aucune des interdictions normales ne s'applique. Lorsque vous mettez en échec le Roi adverse, vous devez indiquer le(s) pièce(s) qui donne(nt) échec, et toute illégalité dans le jeu, y compris le fait de laisser votre propre Roi en échec à la fin de votre coup, entraîne la perte immédiate de la partie. Sinon, les règles normales (FIDE) des Échecs s'appliquent intégralement.

Solution : il s'agit d'un exemple d'analyse rétrospective partielle (pRA) partitionnant un problème en rétro jumeaux. Si les identités des deux pièces é3 et h3 étaient connues des Noirs, il n'y aurait alors pas de solution. Mais il est possible que dans l'histoire de la partie, les deux pièces se soient déplacées uniquement en tant que Cavaliers, sans jamais révéler que l'une avait la capacité d'un Fou. Par conséquent, sous pRA, il existe deux possibilités rétrospectives distinctes : (a) ♞h3, ♞é3 et (b) ♞h3, ♞é3.

Sous pRA, nous avons une solution, deux parties :

(a) 1. ♞h3-d7? se déplacer comme un Fou révèle que la pièce h3 est la Princesse. Mais Princesse ou pas, l'autre pièce peut se déplacer comme un Cavalier, donc si l'un d'eux occupe d7, il couvre b8 empêchant le Roi noir d'y jouer : les Noirs peuvent prétendre au pat.

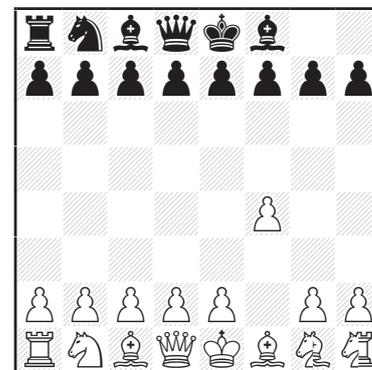
D'un autre côté, 1. ♞hf4! se déplace comme un Cavalier maintient le déguisement, donc 1... ♚b8 est

### P. Wassong

À la mémoire de John Beasley

Gentilly 2024

3° Recommandé



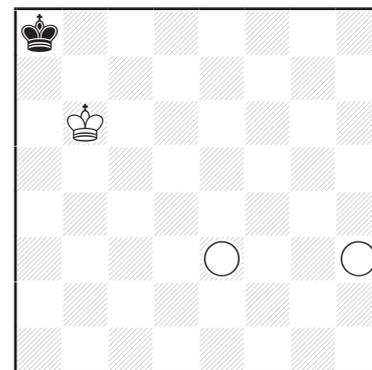
Partie (16+14) HC+  
justificative en 4,5 coups  
Carrera Chess 408<sup>2</sup>

### A. Buchanan

In memoriam John Beasley

Gentilly 2024

Hors Concours



Gain en un coup  
(3+1) HC+py  
○=Princesse ou Cavalier  
Chess in disguise

forcé. Les Blancs révèlent les véritables identités des deux pièces et réclament la victoire.

(b) 1. ♔é4 ? se déplace comme un Fou révèle que cette pièce est la Princesse, on sait donc qu'il couvre b8 empêchant le Roi noir d'y jouer : les Noirs peuvent prétendre au pat.

Mais 1. ♔ç7! déplace le Roi blanc maintient le déguisement, donc 1... ♔a7 est forcé et à nouveau les Blancs révèlent les identités des pièces pour remporter la victoire.



## BRÈVE INTRODUCTION À LA COMPOSITION ÉCHIQUÉENNE<sup>(1)</sup>

par Maryan Kerhuel

L'ambition des problémistes d'échecs est, simplement en utilisant les règles du jeu d'échecs, de satisfaire les goûts intellectuels et esthétiques des amateurs par leurs créations.

Ce qu'on demande avant tout à un problème est d'avoir un **contenu intéressant** et non de présenter seulement le challenge consistant à le résoudre. On peut se contenter de lire la solution pour l'admirer. Le lien avec la partie n'existe que dans les études artistiques.

Finalement le problème n'a retenu de la partie que l'aspect beauté des combinaisons.

### 1. Règles de base

1.1 pour avoir un contenu intéressant, la solution doit comporter au moins un des trois types suivants de coups, selon l'idée de départ du compositeur :

a) des coups choisis pour illustrer un thème aisément identifiable (**coups thématiques**)

b) des coups générant de belles images de mat, des manœuvres en écho, etc...

c) des coups surprenants et donc difficiles à trouver, comme des sacrifices.

1.2 une **solution** menant au résultat demandé, sinon le problème est déclaré **insoluble**.

1.3 cette succession **ordonnée** de coups doit être la seule conduisant au résultat demandé, sinon le problème s'avère **démoli**. L'ordinateur apporte son aide à ce sujet.

1.4 un problème trop similaire ne doit avoir déjà été publié, évidemment, par un autre compositeur, sinon le problème est réputé **anticipé** (voir les bases de données).

1.5 **règle d'économie** : utilisation du moins de pièces possible. Notion de pièce technique.

### 2. Deux grandes familles de problèmes d'échecs (sans les études, famille à part) :

2.1 problèmes où les deux camps s'opposent : les Blancs sont chargés d'atteindre l'objectif, en général un mat direct (noté n#), ou un mat inverse (noté s#n). Les Noirs s'opposent par des coups qui ont un effet utile pour eux, appelés **parades** lorsqu'ils font échouer des essais blancs, et **défenses** lorsque ces coups déjouent la menace créée par les Blancs, mais comportent par contre un **effet nuisible** pour les Noirs.

Parfois il n'y a pas de menace, les Noirs sont seulement forcés de jouer (cas des **blocus**). Les coups noirs donnent naissance aux **variantes, thématiques ou non**, ces dernières qualifiées alors de **secondaires**. Le nombre de variantes fait la valeur des **tasks**.

La subtilité des manœuvres de chaque camp fait la beauté des solutions. On la découvre en analysant l'agencement des effets utiles ou nuisibles des coups.

---

(1) Cet article est en réalité une conférence rédigée par Maryan Kerhuel destinée aux membres du Club d'Échecs de Versailles **Le Roi Soleil**, intéressés par la composition échiquéenne. Après une introduction orale, Maryan a soumis à la sagacité des joueurs des compositions dans les genres principaux de la composition. La plupart ont été résolues, parfois avec l'aide de Maryan. Cette conférence peut bien sûr être utilisée par les lecteurs de Phénix qui voudrait initier des débutants intéressés par les problèmes.

Chercher la solution se fait en trois phases :

1 - examen du jeu avec trait aux Noirs (**J.A. = Jeu Apparent**),

2 - essais pour trouver la solution (**J.E.= Jeu d'Essai**),

3 - solution (**J.R. = Jeu Réel**)

2.2 problèmes où les deux camps collaborent, dits **aidés** (si notés h#n : les Noirs commencent, si notés h#n,5 : les Blancs commencent). De ce fait, chaque coup joué doit avoir un effet utile.

C'est plus simple d'un côté, de l'autre les risques de démolitions sont plus grands. Il faut aussi éviter les interversions de coups. Un aidé a souvent plusieurs solutions **thématiques** en écho.

On y apprécie les **mats modèles**.

3. Nouvelle famille en plein essor : les **problèmes rétro**, qui font regarder en arrière.

À partir de la position du diagramme, il s'agit de répondre à des questions telles que :

3.1 quels sont les n derniers coups joués ?

3.2 comment reprendre n coups et repartir en avant pour atteindre un certain objectif ?

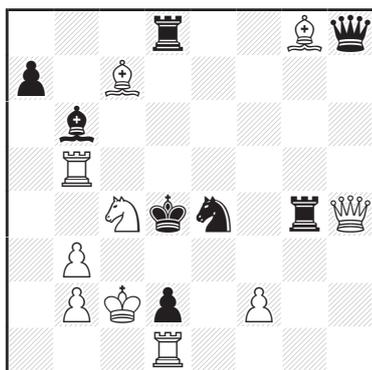
3.3 la position est-elle légale ? peut-on roquer ? peut-on effectuer une prise en passant ?

3.4 Plus Courte Partie Justificative (notée P.C.P.J.) : trouver la partie la plus courte permettant à partir de la position de début d'une partie, d'aboutir à la position du diagramme.

(■ Maryan Kerhuel, mai 2024)

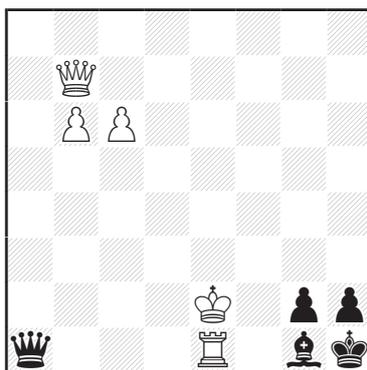


I



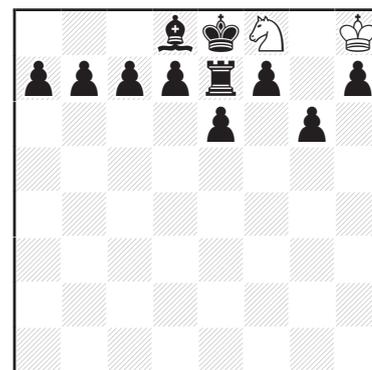
#2 (10+8) C+

II



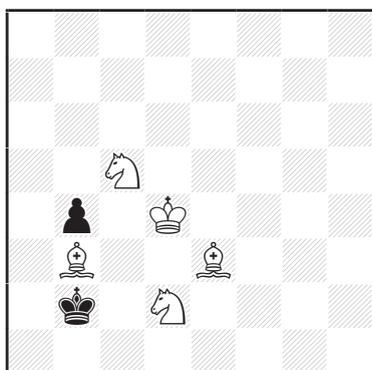
h#2 2.1.1.1. (5+5) C+

III



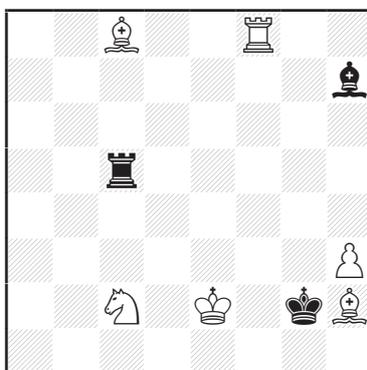
Quel est le (2+11) dernier coup joué ?

IV



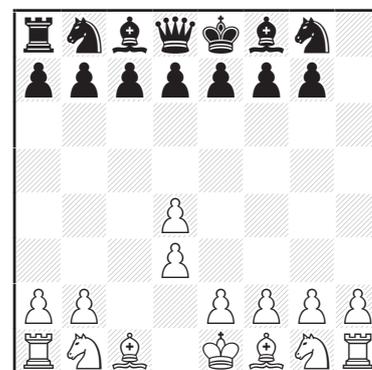
#2 (5+2) C+

V



h#2 2.1.1.1. (6+3) C+

VI



Partie (15+14) C+ Justificative en 4,5 coups 2 solutions

## Solutions des problèmes

### I - Gunnar Andersson - Jubilé Upsala Allmänna Schacksällskaps 1945 - 1° Prix

1. ♖×d2! menace 2. ♗f3#

Seule défense : jouer le Cavalier é4 (libérant la case pour le Roi noir), qui dispose de huit coups différents. Pour la clarté de la solution, il faut commencer par 1... ♗g3 2. ♖×d8# grâce à la perte d'accès à la colonne d.

Le Cavalier peut **ne pas commettre cette erreur** : 1... ♗ç3 2. b×ç3#      1... ♗ç5 2. ♖b4#  
1... ♗d6 2. ♖d5#      1... ♗f6 2. ♗é5#

Le Cavalier peut **corriger cette erreur** en introduisant une défense contre 2. ♖×d8#

- il peut couper h4-d8      1... ♗g5 2. ♖×h8#
- ou donner une fuite en é3      1... ♗×f2 2. ♖×f2#
- ou supprimer le Cavalier d2      1... ♗×d2 2. ♖×g4#

Thème : **task de la rosace du Cavalier noir**, brillamment mis en scène (seule pièce technique : le Pion a7).

### II - Aurel Karpati - T.T. Tipográfia 1968 - 1° Prix

Il est obligatoire d'ouvrir des lignes sur le Roi noir retranché en h1 : la Tour se sacrifie

- 1. ♖h8! ♖f1 2. g×f1=♗ ç7#
- 1. ♖a8! ♖×g1+ 2. h×g1=♖ ♖h7#

Solutions homogènes avec une **promotion mineure** dans chacune. La pointe réside dans le fait que la Dame noire ne pare pas le mat quand elle est en a1, mais elle doit jouer un **tempo** en attendant que les Blancs jouent leur coup. Placé en é2, le Roi empêche 1. ♖a6? et 1. ♖a2(♖b2)? (deuxième solution).

### III - Luigi Ceriani - 2° T.T. Sahovski vjesnik 1950-51 - 1° Prix

**Qui a le trait dans cette position ?** Pas les Blancs, sinon le dernier coup noir aurait été g7-g6, et dans ce cas comment le Roi blanc pouvait-il arriver en h8 compte tenu de la Tour é7 ? Les Noirs ont le trait, le dernier coup a été joué par le Roi blanc, forcément une capture pour fournir un coup précédent aux Noirs (puisque g7-g6 ne peut avoir été ce coup).

**Quelle pièce noire a joué sur h8 ?** Pas un Cavalier, ni une Tour jouant ♖g8-h8 car le Roi blanc, obligatoirement en g7, aurait été en échec par la Tour avant que celle-ci ne joue ! Pas un Fou (qui aurait été issu d'une promotion) sachant que les huit Pions noirs sont encore sur l'échiquier. Seule une **Dame a pu jouer en h8**, faisant échec au Roi blanc situé en g8. Donc **le dernier coup joué est ♗g8×♖h8**.

### IV - Sveto Stambuk - Sahovski Vjesnik 1952

1. ♗f4, ♗g5, ♗h6? blocus mais 1... ♖a1! a les deux autres fuites royales sont pourvues :

1... ♖a3 2. ♗ç4# et 1... ♖ç1 2. ♗d3#

Il faut donc jouer le Roi pour répondre 2. ♗d4# à 1... ♖a1.

Jeu d'Essais : 1. ♖ç4? **A** blocus mais 1... ♖a3! **b** 2. ♗ç4?

1. ♖d3? **B** blocus mais 1... ♖ç1! **c** 2. ♗d3?

1. ♖d5 **C** ou 1. ♖é5? blocus mais 1... ♖ç3! **d** car 2. ♗a4+? ♖d3!

Jeu Réel : 1. ♖é4! **D**, la clé ne menace rien (**blocus**) et ajoute la case de fuite ç3 (clé ampliative).

1... ♖a3 2. ♗ç4#, 1... ♖a1 2. ♗d4#, 1... ♖ç1 2. ♗d3#

Toutes les fuites royales sont pourvues : si 1... ♖ç3 2. ♗a4#

Idée du problème : **duel** ♖/♗.

Les parades **a,b,c,d** dessinent une **étoile** du Roi noir. Les clés **A,B,C,D** dessinent une **croix** du Roi blanc. Ce problème comptant seulement sept pièces est classé parmi les **miniatures**.

### V - Manne Persson - Schach-Echo 1976

On observe que la case f5 est à l'intersection de plusieurs lignes blanches et noires, ce qui concentre l'attention sur cette case.

1. ♖f5 ♗é3+ 2. ♔×h3 ♖h8#

1. ♖f5 ♔é1 2. ♔f3 ♕b7#

Interception réciproque des pièces (Fou et Tour) noires (= **thème Grimshaw**), à exploitation différée (exploitée au moment du mat). La pièce interceptante est ensuite clouée par le mouvement du Roi noir. Le tout est couronné d'un **mat modèle**, et ce dans chaque solution. Le Fou ç8 et la Tour f8 **échantent leur rôle**, dont l'un, celui de pièce clouante, est passif, l'autre, celui de pièce matante, est actif.

## VI - François Labelle - Messigny 2012

On voit que la Dame d1 doit être capturée par la Tour h8, prise ensuite par le Pion ç2.

1.d4 h6 2. ♖×h6 ♖h7! 3. ♖ç1 ♖h3 4. ♗d3 ♖×d3 5.ç×d3

1.ç3 h5 2. ♗a4 h4! 3. ♗×h4 ♖×h4 4.d3 ♖d4 5.ç×d4

Références en français :

- site phenix-echecs : <https://www.phenix-echecs.fr/>

- livre *À la découverte de la composition échiquéenne* (googler « le pion passe + maestrali »),

- livre *Au cœur du problème* par Michel Le Pivert chez France Europe ed.,

- livre *Échecs artistiques et humoristiques* par Jean-Claude Letzelter chez Grasset.



## TOURNOI DE BLITZ FÉRIQUE - ÉCHECS 007 ÉQUILIBRÉS

Comme il est de tradition lors de la RIFACE, rien n'est préparé lors du choix de la condition féérique du tournoi de blitz : cette année, après quelques discussions et quelques essais, le choix se porte sur les **Échecs 007 équilibrés** (inventés par Edward Jackman en 1995), dont voici la définition : **Les Noirs commencent par jouer une pièce blanche, puis les Blancs jouent une pièce noire suivie d'une pièce blanche, puis lors des tours ultérieures chaque joueur joue trois coups : un pour son propre camp, un pour le camp adverse et à nouveau un pour son propre camp. Chaque coup doit être légal, un Roi ne peut donc pas rester en échec. Si on donne échec au premier coup de son tour, on doit jouer le coup du camp adverse pour parer l'échec. Le possesseur d'un Pion qui atteint la promotion décide de la nature de la pièce promue. Si un joueur ne peut pas compléter son coup, il y a pat.**

Sans grande surprise, ce sont les deux meilleurs Elo, Benjamin Defromont et Sven Charmeteau qui gagnent le tournoi, en compagnie d'Éric Pichouron. Nous avons décidé de retranscrire toutes les parties de ce tournoi (grâce à l'utilisation des vidéos du téléphone portable !), même si, bien sûr, toutes les parties ne sont pas forcément remarquables !

### CLASSEMENT TOURNOI DE PARTIES FÉRIQUES

	BD	SC	ÉP	AB	AG	AP	Total
Benjamin DEFROMONT		1	0	1	1	1	4
Sven CHARMETEAU	0		1	1	0	1	3
Éric PICHOURON	1	0		0	1	1	3
Alain BROBECKER	0	0	1		½	1	2,5
Axel GILBERT	0	1	0	½		1	2,5
Antti PARKKINEN	0	0	0	0	0		0

En rejouant les parties, nous nous sommes rendus compte qu'il était judicieux de repérer les coups joués par le camp blanc et ceux joués par le camp noir : à partir de la deuxième séquence des Noirs (deuxième et troisième coups noirs et troisième coup blanc), chaque camp joue trois demi-coups : deux « bons », joués pour son camp, et un « mauvais » joué pour le camp adverse. Comment savoir si le 21ème coup blanc a été joué par le camp blanc (bon coup) ou par le camp noir (mauvais coup) ? Le plus simple nous a semblé de souligner les coups joués par les Noirs et donc d'être plus à même de faire la part des choses entre bons et mauvais coups.

## Ronde 1

### Charmeteau - Brobecker (1-0)

1.f4 f6 2.é4 g6 3.♖h5 g×h5 4.♙é2 b6 5.♙×h5# mat du lion (ou du sot), première !

### Defromont - Parkkinen (1-0)

1.f3 f6 2.é3 g6 3.a3 ♙g7 4.g3 ♙f8 5.♗ç3 ♘ç6 6.♗b1 a6 7.f4 g5 8.♖h5# deuxième exemple !

### Pichouren - Gilbert (1-0 temps)

1.f3 f6 2.♗h3 é6 3.♙f2 ♘ç6 4.é3 ♘d4 5.é×d4 b6 6.♙a6 ♙×a6 7.a4 ♙b5 8.a×b5 ♗é7 9.d5 ♘×d5 10.ç4 ♗ç3 11.d×ç3 ♚ç8 12.♖d6 ♙×d6 13.♙g5 f5 14.♙×d8 ♚×d8 15.♗f4 ♙×f4 16.♗a3 ♙ç1 17.♚h×ç1 0-0 18.♚é1 ♚fé8 19.♚f1 a6 20.b×a6 é5 21.♙é3 f4+ 22.♙é4 b5 23.♗×b5 d5+ 24.♙f5 g6+ 25.♙g4 ♚d6 26.♗×d6 ç×d6 27.♙g5 h6+ 28.♙×g6 h5 29.♙×h5 ♙f7 30.♙h6 ♚h8+ 31.♙g5 ♙g7 32.♙f5

## Ronde 2

### Parkkinen - Charmeteau (0-1)

1.f3 f6 2.d3 é5 3.g4 ♗ç6 4.♙g5 f5 5.♙×d8 ♙×d8 6.♙f2 f4 7.♙é1 ♗b8 8.ç3 ♙é7 9.♗d2 ♙h4#

### Brobecker - Gilbert (0,5-0,5)

1.f3 f6 2.é4 ♗ç6 3.♙a6 b×a6 4.a3 ♗b4 5.a×b4 é5 6.♚×a6 ♙×a6 7.b5 ♙é7 8.b×a6 ♙é8 9.♙f2 ♙ç5+ 10.d4 ♙é7 11.d×ç5 ♗h6 12.♖d6+ ç×d6 13.♙é3 ♖b6 14.ç×b6 f5 15.b×a7 f4+ 16.♙d2 ♚ab8 17.a×b8=♖ ♚×b8 18.♙ç3 ♚é8 19.a7 ♚b8 20.a×b8=♖ ♗f7 21.♖d8+ ♗×d8 22.♙×f4 d5 23.♙×é5 ♗ç6 24.♙d3 ♗×é5+ 25.♙d4 ♙d8 26.♙×é5 d×é4 27.♙d6 é×f3 28.♗×f3 g5 29.♗×g5 h6 30.♚g1 h×g5 31.h3 g4 32.h×g4 ♙é8 33.♚d1 ♙f7 34.♙×d7 ♙f8 35.b4 ♙g7 36.♚f1 ♙g8 37.♙é7 ♙g7 38.♚f7+ ♙h8 39.♙f8, c'est pat, les Noirs ne peuvent plus jouer !

### Defromont - Pichouren (0-1)

1.f3 f6 2.é3 é6 3.♙f2 ♗é7 4.♙é1 ♗g8 5.ç4 b5 6.♖a4 b×a4 7.♗ç3 ♙a3 8.b×a3 ♗é7 9.♗d5 é×d5 10.ç×d5 ♗éç6 11.d×ç6 ♗×ç6 12.d4 ♗é7 13.♗é2 ♙f7 14.h4 d6 15.♚h3 ♙×h3 16.g×h3 ♙é6 17.♙f2 ♚b8 18.♚b1 ♚×b1 19.é4 ♚b4 20.a×b4 a3 21.♙b2 a×b2 22.♙g2 a5 23.b×a5 ♗ç8 24.♗ç1 b×ç1=♖ 25.h5 ♖é3+ 26.♙×é3 f5 27.♙h1 f4+ 28.♙×f4 ♖g5+ 29.♙×g5 ♗é7 30.f4 h6+ 31.♙g4 ♗g6 32.h×g6 ç5 33.♙f3 ç×d4 34.♙é2 ♙f6 35.♙d3 ♙é6 36.h4 h5+ 37.♙f3 ♙f6 38.é5+ d×é5 39.♙é2 é×f4 40.♙f3 ♙é6 41.perte au temps.

On peut noter que dans la partie Brobecker - Gilbert, les Blancs ont raté un gain (facile à dire quand on n'est pas en zeitnot à la fin d'un blitz !) et gagnent après 31. ♚f1! g4!! (seul coup !) 32. ♚f8#, comme un mat aidé !

# Ronde 3

## Gilbert - Parkkinen (1-0)

1. ♖a3 f6 2. ♗f3 é6 3. ♗g1 ♙×a3 4. b3 ♚é7 5. ♙×a3+ d6 6. ♙ç1 a6 7. d4 ♚f8 8. ♙d2 ♙d7 9. ♚b1 ♚é7  
10. ♗f3 ♙a4 11. b×a4 b6 12. ♚d1 ♗d7 13. é3 ♗é5 14. d×é5 d×é5 15. ♚ç1 é4 16. ♙é2 ♚d4 17. ♗×d4 h6  
18. ♗f3 é×f3 19. ♙×f3 ♚d6 20. ♙×a8 ♗é7 21. ♚d1 ♚×a8 22. 0-0 ♚é5 23. f4+ ♚f5 24. ♚f2 ♚g6 25. g4  
♗f5 26. g×f5+ é×f5 27. ♚ç1 ♚h7 28. ♚g1 g5 29. f×g5 f×g5 30. ♚h1 ♚é8 31. ♚é1 ♚×é3 32. ♚×é3  
f4 33. a3 f×é3+ 34. ♙×é3 g4 35. ♙×h6 ♚g6 36. ♚b1 ♚×h6 37. ♚g3 ♚h7 38. ♚×g4 ♚g6 39. ♚h3  
♚f5 40. ♚g1 ♚f4 41. ♚f1+ ♚é5 42. ♚g2 ♚d6 43. ♚d1+ ♚é5 44. ♚é1+ ♚f6 45. ♚h1 ♚é7 46. a5 ç6  
47. a×b6 ♚é6 48. ♚a1 ♚d5 49. b7 a5 50. b8=♗ ♚ç4 51. ♗d7 ♚b5 52. ♚g1 ♚ç4 53. ♚ç5#

## Charmeteau - Defromont (0-1 temps)

1. f3 f6 2. é4 d5 3. ♚é2 d×é4 4. f×é4 ♚×d2+ 5. ♗×d2 ♙g4+ 6. ♚d3 ♙×d1 7. ç3 ♙f3 8. ♗g×f3 ♗ç6  
9. ♗é5 ♗×é5+ 10. ♚ç2 ♗ç4 11. ♗×ç4 0-0-0 12. ♗d6+ é×d6 13. ♙b5 ♚é8 14. ♙×é8 ♙é7  
15. ♙h6 ♗×h6 16. ♙g6 ♗f5 17. ♙×f5+ ♚d8 18. ♙ç8 ♚×ç8 19. é5 ♙f8 20. é6 ♚d8 21. é7+ ♙×é7  
22. ç4 d5 23. ç×d5 ♙b4 24. ♚hé1 ♙×é1 25. ♚×é1 ç6 26. d×ç6 b×ç6 27. ♚é7 ♚×é7 28. h4 ♚d8  
29. h5 ♚h8 30. h6 g×h6 31. g4 h5 32. g×h5 ♚f7 33. h6 ♚g6

## Pichouron - Brobecker (0-1)

1. f3 f6 2. g3 é6 3. g4 ♙é7 4. h4 ♗ç6 5. h5 f5 6. ♚h4 ♙×h4# encore comme un mat aidé !

# Ronde 4

## Charmeteau - Pichouron (1-0)

1. f3 f6 2. é4 a5 3. ♙a6 b×a6 4. f4 g5 5. ♚h5#, le troisième mat du sot/lion de Sven !

## Parkkinen - Brobecker (0-1)

1. f3 f6 2. d4 é6 3. g4 d6 4. ♙é3 ♚f7 5. ♙f2 g5 6. ♙h4 g×h4 7. ♙h3 ♚g6 8. ♚d3+ f5 9. ♚é4 f×é4  
10. ♗d2 ♚g5 11. ♗×é4+ ♚g6 12. ♗g5 ♚×g5 13. 0-0-0 ♚f6 14. g5+ ♚×g5 15. f4+ ♚×f4  
16. ♙×é6 ♚d7 17. ♙×d7 ♙×d7 18. é3+ ♚×é3 19. ♗h3 ♚é2 20. ♚d2+ ♚é3 21. ♚é2+ ♚×é2  
22. ♗f4+ ♚é3 23. ♗g2+ ♚f2 24. ♚f1+ ♚×f1 25. ♚d2 ♚f2 26. ♗×h4 ♙h6+ 27. ♚d1 ♙g4+  
28. ♗f3 ♚é3 29. ♚ç1 ♚×f3+ 30. ♚d1 ♚f2# dix-neuf coups joués par le Roi noir et la victoire au bout !

## Defromont - Gilbert (1-0)

1. f3 f6 2. é3 ♗ç6 3. ♚é2 é6 4. ♚d1 ♗d4 5. é×d4 b6 6. ♚é2 ♙b7 7. ♚d1 ♙×f3 8. ♗×f3 ♗é7  
9. ♗g5 f×g5 10. ♙é2 ♚f7 11. 0-0+ ♚é8 12. ♚f7 ♚×f7 13. ♙a6 ♚ç8 14. ♙×ç8 g6 15. ♚h5 g×h5  
16. ♙b7 ♗g8 17. ♙×a8 ♗f6 18. ♙d5 é×d5 19. d3 ♗é4 20. d×é4 ♙h6 21. ♙×g5 ♙×g5 22. h4 ♚g8  
23. h×g5 d×é4 24. g6 h×g6 25. a4 b5 26. a×b5 a6 27. ♗a3 a×b5 28. ♗×b5 ç5 29. d×ç5 d6 30. ♗a3 d×ç5  
31. b4 ♚f8 32. b×ç5 g5 33. g4 h×g4 34. ♚g2 ♚h1 35. ♚×h1 ♚é7 36. ♚ç1 ♚f6 37. ♚g2 g3 38. ♚×g3 g4  
39. ♚é1 ♚f5 40. ♚ç1 ♚g6 41. ♚×g4 é3 42. ♗b1 é2 43. ♚f3 ♚h7 44. ♚×é2 ♚g6 45. ♗d2 ♚f5  
46. ç6 ♚g6 47. ç7 ♚f6 48. ç8=♙ ♚é5 49. ♙h3 ♚f6 50. ♙f1 ♚é5 51. ç3 ♚d5 52. ♗b1 ♚é6 53. ç4 ♚d6  
54. ♚é1 ♚ç5 55. ♚ç1 ♚d6 56. ç5+ ♚ç6 57. ♚é1 ♚×ç5 58. ♚d3 ♚d6 59. ♙é2 ♚d5 60. ♙d1 ♚ç5  
61. ♗d2 ♚d6 62. ♙é2 les Noirs perdent au temps, mais quel est le plan pour gagner ?

On voit aussi dans la partie Gilbert - Parkkinen que les Blancs cachent leurs pièces (en fin de partie) et terminent les séquences de coups par des échecs au Roi noir pour empêcher ceux-ci de s'organiser pour capturer les pièces blanches.

# Ronde 5

## Pichouren - Parkkinen (1-0 temps)

1.f3 ♖f6 2.é3 d6 3.a3 ♙d7 4.a4 ♙b5 5.a×b5 ♜d5 6.b6 ♞×b6 7.♞×a7 ♜ç8 8.♞×a8 ♞b6  
 9.h3 ♞×a8 10.g3 h5 11.♞h2 ç6 12.♞h1 é6 13.♞é2 ♞h4 14.g×h4 ♙é7 15.b3 ♙×h4+ 16.♞g3 ♞g8  
 17.♞f2 ♞d7 18.♞é1 ♙×g3+ 19.♞é2 ♙é1 20.♞×é1 ♞ç7 21.♞h2 b6 22.ç3 ♞a6 23.♙×a6 ♞ç5  
 24.♞é2 ♞×a6 25.♙b2 ♞b4 26.ç×b4 g6 27.♙g7 ♞×g7 28.b5 ♞h7 29.b×ç6 ♙d8 30.♞h1 ♞ç7  
 31.b4 ♞ç8 32.b5 f5 33.♞f2 ♞a7 34.♞a3 ♞a6 35.b×a6 ♞ç7 36.♞b1 ♞×ç6 37.a7 ♞d5  
 38.a8=♞+ ♞é5 39.♞d5+ ♞×d5 40.d3 g5 41.é4+ f×é4 42.♞g2 é×f3+ 43.♞×f3 h4 44.♞ç3+ ♞é5  
 45.♞g2 ♞f6 les Noirs perdent au temps.

## Brobecker - Defromont (0-1)

1.f3 f6 2.é3 é6 3.♙a6 b×a6 4.♞é2 ♙a3 5.♞×a3 ♞é7 6.♞b5 a×b5 7.é4 ♞d5 8.é×d5 é×d5 9.h4 0-0  
 10.g4 f5 11.g5 ç5 12.♞d3 ç4+ 13.♞d4 ♞f6+ 14.g×f6 ♞ç6+ 15.♞ç3 b4# mat modèle !

## Gilbert - Charmeteau (1-0 temps)

1.f3 f6 2.é3 d5 3.h3 ♞ç6 4.♞ç3 ♙d7 5.a3 é5 6.♞é4 d×é4 7.♞é2 ♞d4 8.é×d4 é×f3 9.g4 é4  
 10.♙g2 é3 11.♙×f3 ♙d6 12.♞g3 ♙×g3+ 13.♞f1 ♙é1 14.♞×é1 ♙b5 15.♞é2 ♙×é2 16.♞×é2 ♞é7  
 17.d×é3 f5 18.♙é4 f×é4 19.♞é1 ♞×a3 20.b×a3 h5 21.♞b1 h×g4 22.h×g4 ♞h1 23.♞×h1 0-0-0  
 24.♞b6 a×b6 25.♞h5 ♞d5 26.♞×d5 ç6 27.♙d2 ç×d5 28.g5 ♞f6 29.g×f6 g×f6 30.a4 b5



## CHAMPIONNAT DE FRANCE RÉTRO 2024

RÉTRO	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	score	temps
MAXIMUM	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	2h30
CAILLAUD	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	99	2h27
LE GLEUHER	8	10	10	10	10	10	10	10	5	2	85	2h25
GILBERT	10	10	3	10	10	-	10	10	5	8	76	2h30
CHARMETEAU	6	-	3	10	10	-	10	10	-	-	49	2h30
PICHOUREN	3	-	3	-	10	-	10	10	10	-	46	2h29
DUPIN	10	1	3	-	10	-	10	10	-	-	44	2h26
BROBECKER	8	10	3	-	10	-	-	10	-	-	41	2h20
MAUFFREY	-	-	3	10	10	-	-	-	-	-	23	2h29
AUCLAIR	8	6	3	1	-	-	-	-	-	2	20	2h30
DEFROMONT	3	2	3	-	-	-	-	-	-	-	8	1h26
MOYENNE	6,50	4,90	4,40	5,10	8,00	2,00	6,00	7,00	3,00	2,20	49,10	2h21

Le championnat rétro (organisé cette année par Pascal Wassong, vainqueur de la compétition 2023) n'a pas été l'occasion d'immenses surprises : Michel Caillaud gagne avec une avance confortable, en ayant (quasiment) trouvé toutes les solutions. Il devance Thierry Le Gleuher et Axel Gilbert, ce trio ayant creusé un écart conséquent (27 points), avec un groupe de quatre solutionnistes, dont deux spécialistes (Éric Pichouren et Alain Brobecker), avec Sven Charmeteau et Jacques Dupin. Le juge a donné des points partiels pour des bouts de solutions trouvées (sur les parties justificatives). A priori, à ce jour en tout cas, aucun problème R1, R2 ou R3 n'a été démoli. Tous les problèmes (à l'exception du R1 non inédit) font partie du concours informel des rétros de Phénix pour l'année 2024.

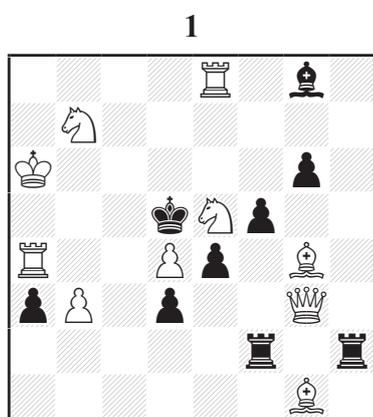
# CHAMPIONNAT DE FRANCE CLASSIQUE 2024

CLASSIQUE	Relo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	score	temps
<b>ÉNONCÉ</b>		#2	#2	#3	#3	#4	#6	=	h#2	s#2	s#5	hs#2,5	hs#4	60	150
CAILLAUD (GMI)	2404	5	5	5	4,5	5	5	4	2,5	4	5	5	5	55	147
ONKOUD (MF)	2373	5	5	5	4	5	3	5	5	3,5	-	5	5	50,5	148
WASSONG	2167	5	5	0	3,5	-	0	2	5	4	0	5	0	29,5	148
GILBERT	2058	5	5	5	1,5	0	0	1	5	4	-	-	-	26,5	150
OLTEAN (ROU)	1903	5	5	5	2,5	2	0	4	-	-	-	-	-	23,5	150
SANDU (ROU)	1738	5	5	0	-	5	0	5	2,5	-	-	-	-	22,5	150
DUPIN	1970	5	5	-	-	-	-	-	5	4	-	-	-	19	145
BURJĂ-UDREA (ROU)	1687	5	5	0	1	2	0	0	-	3	-	-	-	16	150
DEFROMONT	1816	5	5	0	0	0	-	5	-	-	-	-	-	15	150
CRĂCIUN (ROU)	1749	5	5	0	-	0	0	0	-	3,5	-	-	-	13,5	150
LE GLEUHER	1677	5	5	-	-	0	0	0	-	-	-	-	-	10	146
PICHOURON	1631	5	5	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-	10	149
CHARMETEAU	1906	0	5	0	-	2	-	2	0	-	-	-	-	9	148
LUCAS	1827	5	0	0	-	2	0	1	0	-	-	-	-	8	150
PARKKINEN	1791	5	0	0	-	-	0	1	-	0	-	-	-	6	150
AUCLAIR	1831	0	0	-	-	-	-	1	-	3,5	-	-	-	4,5	149
TOPÎRCEAN (ROU)	1585	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	150
RĂDIȚOIU (ROU)	1564	0	0	0	0	-	-	0	-	0	-	-	-	0	150
<b>MOYENNE</b>		<b>3,89</b>	<b>3,61</b>	<b>1,11</b>	<b>0,94</b>	<b>1,28</b>	<b>0,44</b>	<b>1,72</b>	<b>1,39</b>	<b>1,64</b>	<b>0,28</b>	<b>0,83</b>	<b>0,56</b>	<b>17,69</b>	

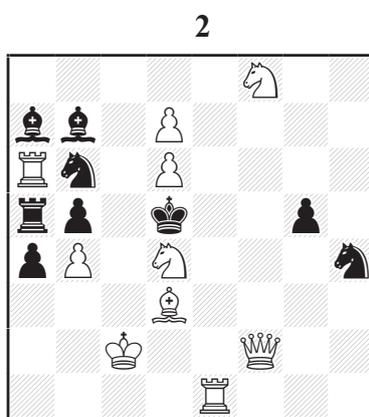
Michel Caillaud se venge de sa double défaite de l'an dernier (battu par Pascal Wassong et Abdelaziz Onkoud) en remportant le doublé (voir page précédente pour le tournoi rétro) en réalisant un score quasi parfait (55/60), même si, de façon surprenante, il n'a trouvé qu'une solution du h#2 !! Le vieux lion a encore de beaux restes et les retrouvailles en 2025 (ISC puis Riface) vont promettre de belles rivalités ! Cette année, six solutionnistes roumains étaient encore de la fête, les deux meilleurs se situant dans la partie haute du classement. Seul Michel a trouvé l'intégralité des solutions du #6 et du s#5. Les aidés-inverses, toujours difficiles à trouver, ont fait de gros dégâts !



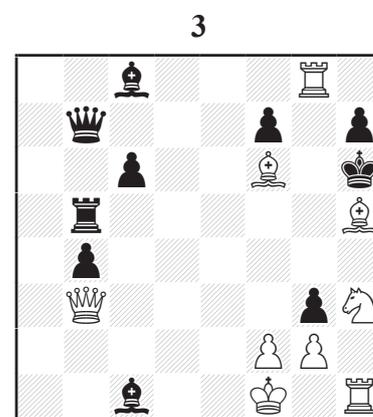
## CHAMPIONNAT DE FRANCE CLASSIQUE DE SOLUTIONS 2024



#2 (10+9) C+

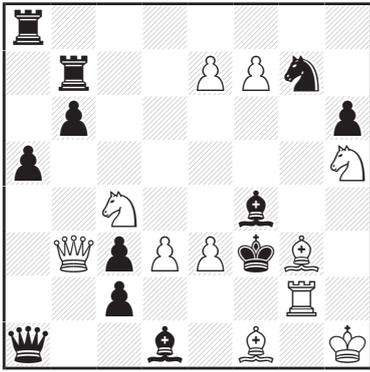


#2 (10+9) C+



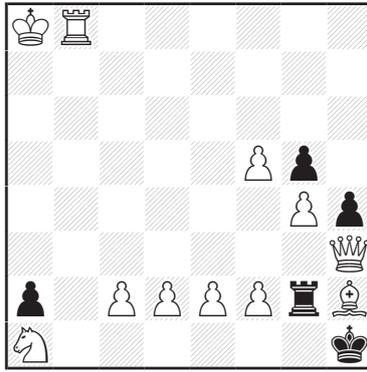
#3 (9+10) C+

4



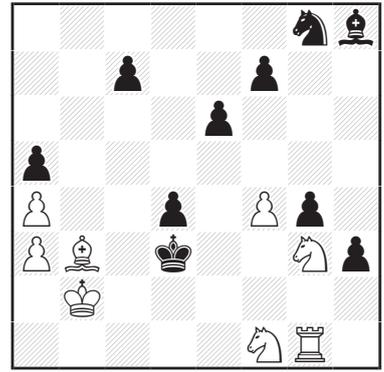
#3 (11+12) C+

5



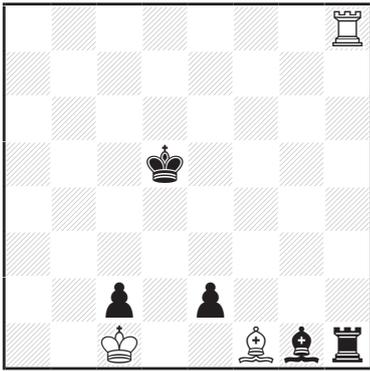
#4 (11+5) C+

6



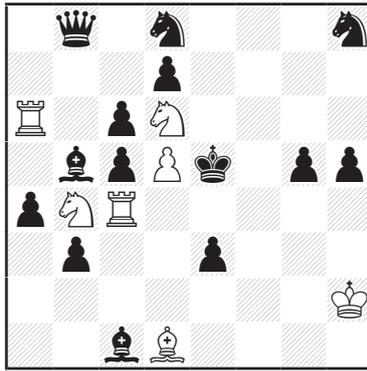
#6 (8+10) C+

7



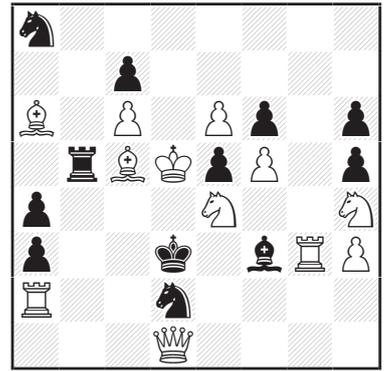
= (3+5)

8



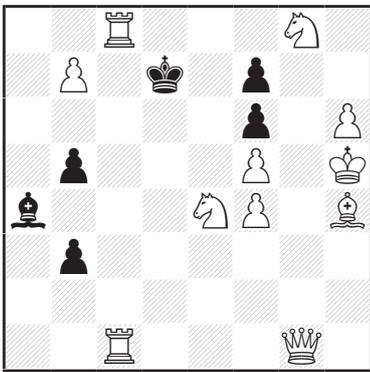
h#2 (7+14) C+  
b) ♖b4→h7

9



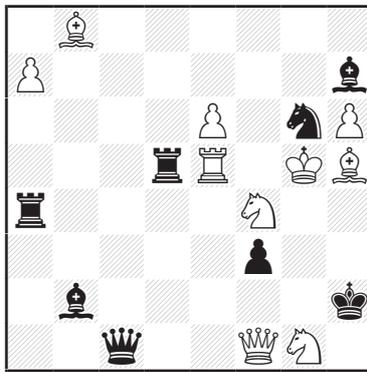
s#2 (12+12) C+

10



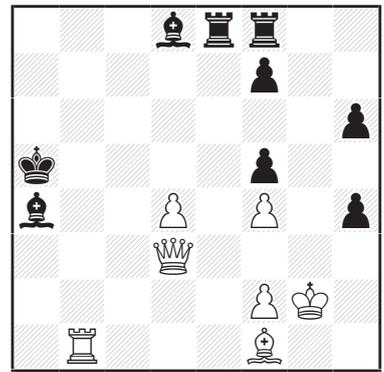
s#5 (11+6) C+

11



hs#3 0.2.1.1.1.1. (10+8) C+

12



hs#4 (7+9) C+  
b) ♜a4

# SOLUTIONS CHAMPIONNAT DE FRANCE CLASSIQUE 2024

## 1 - Herbert Ahues - Probleemblad 1985 - 1° Mention d'Honneur

1... ♖f4(f4) 2. ♖a5(♖d8)#  
1. ♖é3? [2. ♖a5#] mais 1... ♖ç2!, 1. ♕×f5? [2. ♖d8#] mais 1... ♖h7!  
1. ♗×d3? [2. ♖d6#] mais 1... f4! ; 1. ♗×g6? [2. ♖d6#] mais 1... ♖f4!  
1. ♗ç6! [5 pts] [2. ♖d6#] 1... ♖f4(f4, ♗×ç6) 2. ♗b4(♗é7, ♖d6)#

## 2 - Milan Velimirović - 2° WCCT 1981-83 - 1° Place

1... ♔×d6 2. d8=♖#  
1. ♗f3? [2. ♖ç5#] mais 1... ♗×d7! ; 1. ♗f5? [2. ♖ç5#] mais 1... ♗ç8! ; 1. ♗dé6? [2. ♖ç5#] 1... ♗a8!  
1. ♗é2! [5 pts] [2. ♖ç5#] 1... ♗b6~(♗é5, ♗ç6/♗×d6) 2. ♗ç3(♖d4, ♖ç5#)

## 3 - Hans Peter Rehm - Norsk Sjakkblad 1983 (v) - 2° Prix

1. ♖d3! [2. ♖×h7+ [1 pt] ♗×h7 3. ♖h8#]  
1... ♕f5 2. ♗g5 [2 pts] [3. ♕g4#] ♕h3(♕×d3+, ♕g6, ♕×g5) 3. ♖×h7(♕é2, ♕×g6, ♕×g5/♕g7)#  
1... ♖f5 2. ♕g4 [2 pts] [3. ♗g5#] ♖h5(♖×f2+) 3. ♕g7(♗×f2)#

## 4 - Lev Loshinsky - Comité des sports de l'URSS 1948 - 2° Prix

1. ♖b5! [0,5 pt] [2. ♖f2+ ♗g4 3. ♖×f4#]  
1... ♕é5 2. ♕f4 [0,5 pt] [3. ♗×é5, ♖d5, ♖ç6#] 1... ♕d6 2. ♕é5 [0,5 pt] [3. ♖d5, ♖ç6#]  
1... ♕ç7 2. ♕d6 [0,5 pt] [3. ♖d5, ♖ç6#] 1... ♕b8 2. ♕ç7 [0,5 pt] [3. ♖d5, ♖ç6#]  
1... ♕g5 2. ♕é1 [0,5 pt] [3. ♖g3, ♖d5, ♖ç6#] 1... ♗é6 2. ♖f5 [0,5 pt] [3. ♖f2#]  
1... ♗g4 2. ♗f6+ [0,5 pt] ♗h3(♗f3) 3. ♖g1(♖d5/♖ç6)# 1... ♗f5 2. ♖×f5 [0,5 pt] [3. ♖f2, ♖×f4#]  
1... ♕×g3 2. ♗×g7 [0,5 pt] [3. ♖h5#] ♕é5 3. ♖d5, ♖ç6#

## 5 - Walther Von Holzhausen - Deutsches Wochenschach 1923

1. ♖b6! [1,25 pt] blocus, 1... ♖×f2 2. ♕b8+ ♗g1 3. ♕a7 [1,25 pt] ♖~ 4. ♖b1#  
1... ♖g3 2. f×g3 h×g3 3. ♖f1+ [1,25 pt] ♗×h2 4. ♖h6#  
1... ♖×g4 2. ♖×g4 ♗×h2 3. ♖b3 [1,25 pt] ~ 4. ♖h3#

## 6 - Camillo Gamnitzer - Europa Rochade 1988-89 - 5° Mention d'Honneur

1. ♕a2! [2. ♗b3 ~ 3. ♗b1#] ç5 2. ♖h1 [3. ♖h2 ~ 4. ♖d2#] ♗f6 3. ♕b1+ ♗ç4  
4. ♗é3+ d×é3 5. ♕a2+ ♗d3, ♗d4 6. ♖d1# @  
2... ♕é5 3. f×é5 [4. ♖h2 ~ 5. ♖d2#] ♗f6 4. é×f6 ~ 5. ♖h2 ~ 6. ♖d2# @ (@/@@ = 3pts/5 pts)

## 7 - Mário Matous - Sachová skladba 2003-04 - 1° Prix

1. ♖d8+ [1 pt] ♗é4 2. ♖é8+ [1 pt] (si 2. ♕g2+? ♗f4 3. ♖f8+ ♗g5 4. ♖é8 ♕é3+), 2... ♗d3  
3. ♖×é2 [1 pt] ♕é3+ 4. ♖d2+ [1 pt] ♗é4 (4... ♗ç3? pat), 5. ♗×ç2 ♕×d2 6. ♕g2+ [1 pt] ♗é3 7. ♕×h1=  
1... ♗ç6 2. ♕×é2 ♕b6+ 3. ♗×ç2 ♕×d8 4. ♕f3+

## 8 - Igor Agapov & Vladislav Nefyodov - Schach in Schleswig-Holstein 1999

a) 1. ♕×ç4 ♖×a4 2. ♗f4 ♗d3# [2,5 pts] b) 1. ç×d5 ♕×b3 2. ♗é6 ♖é4# [2,5 pts]

## 9 - Primus Wahlmark - Niederfränkische Arbeiter Schachzeitung 1926 - 2° Prix

1. ♖ç1! [2. ♖d1 @ ♗b6#]  
1... ♗ç4 2. ♖é3+ @ ♗×é3# 1... ♗b1 2. ♖ç3+ @ ♗×ç3# 1... ♗f1 2. ♖é3+ @ ♗×é3#  
1... ♗b3 2. ♖×a3 @ ♗b6# 1... ♗×é4 2. ♖×a3+ @ ♗ç3# 1... ♗é2 2. ♖×f3 @ ♗b6#  
(@/@/@/@/@/@/@ = 1 pt/1,5 pt/2 pts/3pts/3,5 pts/4 pts/5 pts)

Nota : certains solutionnistes ont protesté sur la notation de ce s#2.

**10 - Eduard Birgfeld - Deutsches Wochenschach 1924**

1. ♖g7! blocus

1...b2 2. ♘c5+ ♔d6 3. ♖f8+ ♕d5 4. ♖d6+ ♔×d6 5. ♖d1+ ♜×d1# [2,5 pts]

1...b4 2. ♘g×f6+ ♕é7 3. ♖é8+ ♜×é8 4. ♘g4+ ♔d7 5. ♖b2 f6# [2,5 pts]

**11 - Michal Dragoun - T.T. StrateGems 2006-07 - 1° Prix**

1... ♖d6 2. ♖é1 ♜×f4 3. ♖h3+ ♜×h3# [2,5 pts]

1... ♖c7 2. ♘f2 ♜×é5 3. ♘×f3+ ♜×f3# [2,5 pts]

**12 - Gabriele Brunori & Valerio Agostini - StrateGems 2017 - 5° Mention d'Honneur**

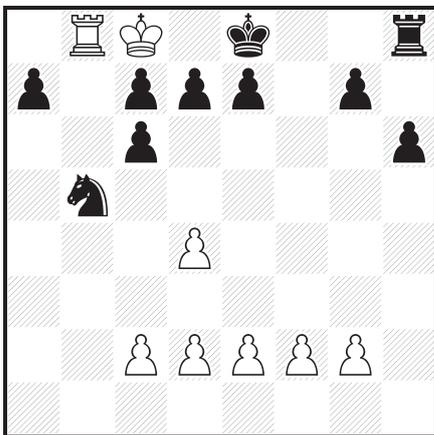
a) 1. ♔f3 ♜é7 2. ♔é2 ♖g8 3. ♔é1 ♖g1 4. ♖d2+ ♜b4# [2,5 pts]

b) 1. ♔h3 ♖é7 2. ♔×h4 h5 3. ♔g5 ♖h8 4. ♖×f5+ ♖é5# [2,5 pts]



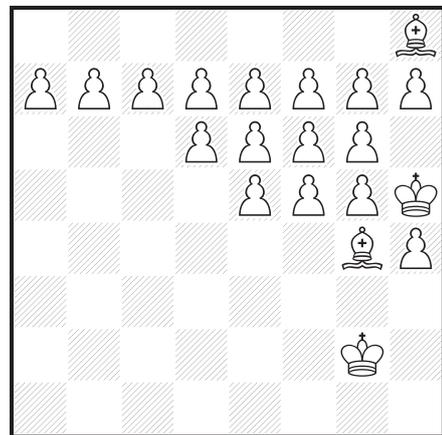
**CHAMPIONNAT DE FRANCE RÉTRO DE SOLUTIONS 2024**

1



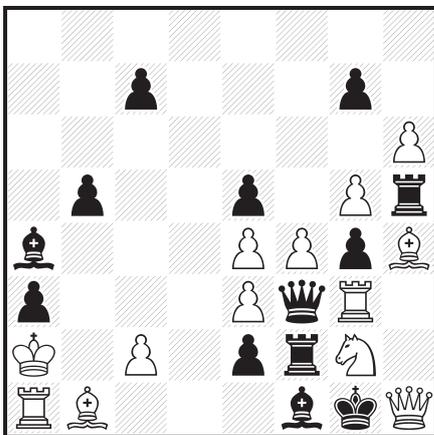
Ajouter une pièce noire (8+10)  
pour obtenir une position légale  
dans laquelle les Noirs ne  
peuvent plus roquer. 5 solutions

2



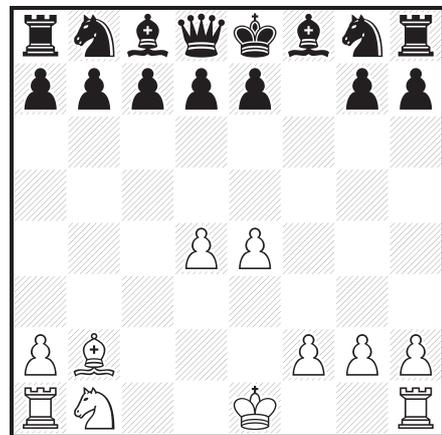
Colorier la position (? + ? = 20)  
6 derniers coups simples ?

3



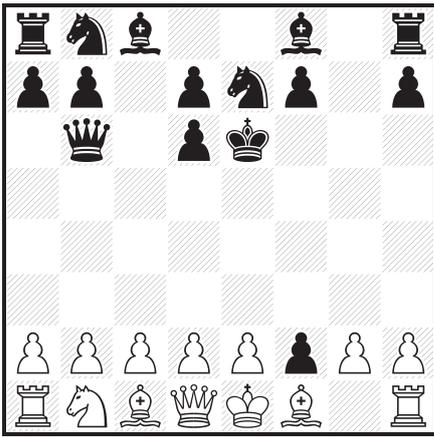
Donner les derniers (13+13)  
coups tant qu'ils sont uniques.

4



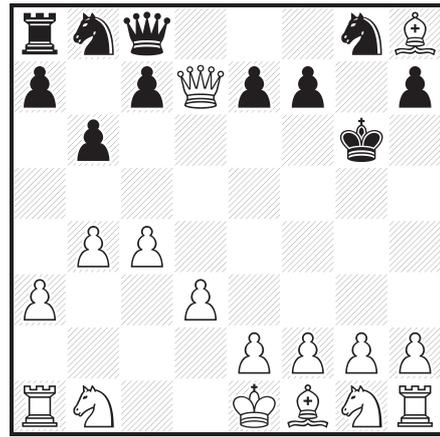
Partie (11+15) C+  
justificative en 7,5 coups

5



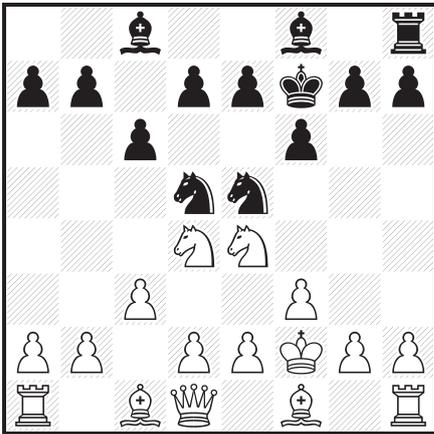
Partie (14+15) C+  
justificative en 9,0 coups

6



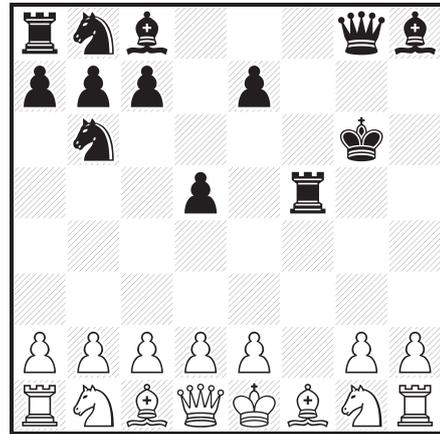
Partie (16+11) C+  
justificative en 9,5 coups

7



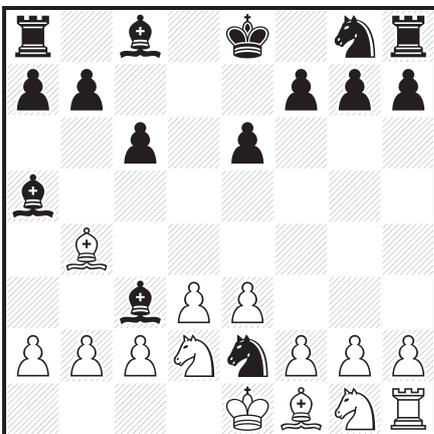
Partie (16+14) C+  
justificative en 10,5 coups

8



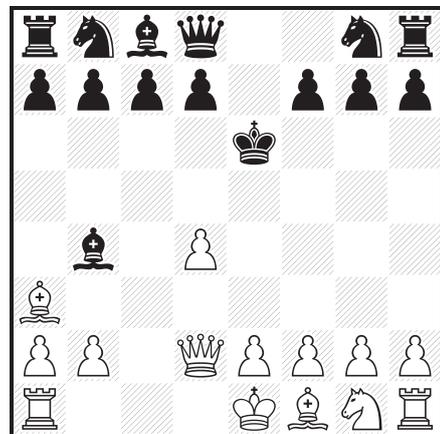
Partie (15+13) C+  
justificative en 11,0 coups

9



Partie (14+15) C+  
justificative en 14,5 coups

10



Partie (14+15) C+  
justificative en 7,0 coups  
#Color



#### 4 - Jeff Coakley - inédit pour Phénix 2024

1. ♖f3 f6 2. ♗é5 f×é5 3. é3 é4 4. ♙d3 é×d3 5. é4 d×ç2 6. d3 ç×d1=♞ 7. d4 ♞×b2 8. ♙×b2

#### 5 - Paul Răican - inédit pour Phénix 2024

1. f4 é5 2. f5 ♙é7 3. f6+ ♙é6 4. f×g7 ♞é7 5. g8=♞ é4 6. ♞g3 é3 7. ♞d6+ ç×d6 8. ♗h3 ♞b6 9. ♗f2 é×f2#

#### 6 - Bernd Graefrath - inédit pour Phénix 2024

1. b4 b6 2. ♙b2 ♙a6 3. ♙×g7 ♞ç8 4. ♙b2 ♙g7 5. a3 ♙ç3 6. d×ç3 ♙f8 7. ♞×d7 ♙d3 8. ç×d3 ♙g7 9. ç4+ ♙g6 10. ♙×h8

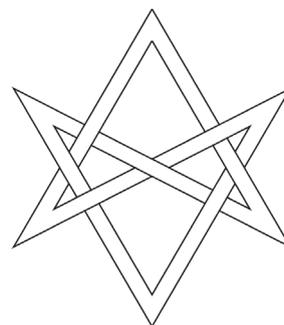
#### 7 - Christoph Fieberg - inédit pour Phénix 2024

1. ♗f3 ♞ç6 2. ♗d4 ♞é5 3. ♗ç6 ♞b8 4. ♗×b8 ♞f6 5. ♗ç6 ♞d5 6. ♗d4 ç6 7. f3 ♞a5 8. ♙f2 ♞ç3 9. ♗×ç3 f6 10. ♗é4 ♙f7 11. ç3

#### 8 - Andrew Buchanan - inédit pour Phénix 2024

1. f4 ♞f6 2. f5 ♞d5 3. f6 ♞b6 4. f×g7 d5 5. g8=♗ ♙g7 6. ♗h6 ♞f8 7. ♗×f7 ♙h8 8. ♗g5 ♞f5 9. ♗×h7 ♙f7 10. ♗f6 ♙g6 11. ♗g8 ♞×g8

L'auteur nous explique que le Cavalier blanc promu exécute un motif frappant appelé hexagramme unicursal. Cette figure mystique apparaît dans les écrits de Giordano Bruno, de Blaise Pascal et du célèbre magicien Aleister Crowley. Voici la figure ci-contre, image prise sur Wikipedia.



#### 9 - Christoph Fieberg - inédit pour Phénix 2024

1. é3 d5 2. ♙é2 d4 3. ♙f3 d3 4. ♞é2 d×é2 5. ♙é4 ♞d3+ 6. ♙×d3 é1=♙ 7. ♙é2 é6 8. d3 ♙fb4 9. ♙d2 ♙a5 10. ♙b4 ♙ç3 11. ♗d2 ♞ç6 12. ♞é1 ♞d4+ 13. ♙d1 ç6 14. ♞é2 ♞×é2 15. ♙é1

#### 10 - Paul Răican - inédit pour Phénix 2024

1. d4 é5 2. ♞d3 ♙é7 3. ♙g5+ ♙é6 4. ♙é7 é4 5. ♞×é4(♞é4) ♞×ç2 6. ♙a3 ♙b4+ 7. ♗d2 ♞×d2(♞d2)#



## ERRATAS ET CORRECTIONS

#### 9516, px 341-342/13285 d'Alexandre Pankratiev

L'auteur nous informe que ce problème a été composé avec un co-auteur : Yuri Gorbatenko. Par ailleurs, de façon inexplicquée, ce problème a été republié dans Phénix 354/13780, sous le numéro 9773, avec deux auteurs complètement différents (Leonid Makaronez et Yuri Gorbatenko) ! Nous confirmons que les deux auteurs sont Alexandre Pankratiev et Yuri Gorbatenko et nous faisons nos excuses aux trois concernés !

#### 9522, px 341-342/13286 d'Alexandre Pankratiev

L'auteur nous informe que ce problème a été composé avec un co-auteur : Yuri Gorbatenko.

#### 9701, px 348-349/13529 de Wilfried Neef

Ce problème a été republié par erreur dans Phénix 354/13781 sous le numéro 9781.

#### 9702, px 348-349/13529 de Wilfried Neef

Ce problème a été republié par erreur dans Phénix 354/13781 sous le numéro 9784. Nos excuses à l'auteur !